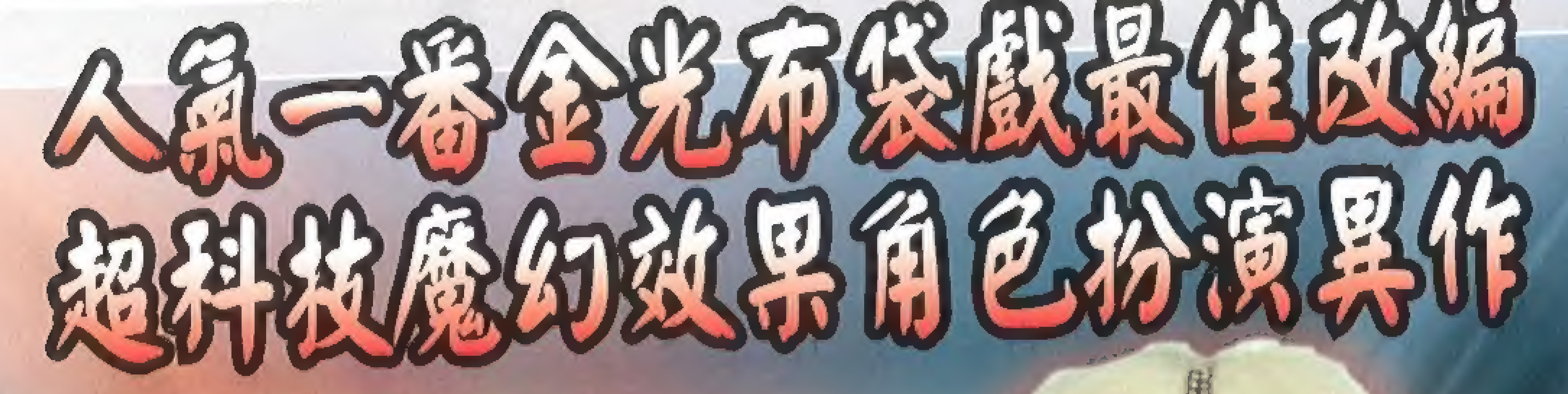
電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC CHAMP
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
一九九七年十月號
102
本期光碟提供
超級試玩DEMO
實用工具軟體
瘋狂醫院3 美麗大作戰之精美桌布
專題企劃
網路超人氣RPG
Ultima國度之旅－Ultima On Line
強力測試報告
特別報導
獨家專訪WESTWOOD STUDIO，
揭開WESTWOOD神祕面紗
百萬獎項
大放送
中獎名單
公佈
辣片追緝令
瘋狂醫院3 安琪莉可-女王之路
恐龍動物園 淘氣小精靈 暗棋總動員
凡爾賽宮廷疑雲 卒業2
等12款中文新品強力放送
NEW GAMES STATION
古墓奇兵2:西安匕首 魔法門VI：天堂使者
遠離地球2 燃燒的野球6 第七兵團
97GT 體感賽車-風馳電掣
長弓攻擊戰鬥直昇機
星艦迷航記：太空迷蹤 矢子之城
等14款超猛歐美HOT GAME熱報
ゲームFOCUS
毛利元就～誓いの三矢 賽馬大亨III
Queen Of Darkside White Diamond
海底大戰爭 Vituracall 3
同棲 Stars
新世紀エヴァンゲリオン～鋼鐵のガールフレンド
攻城略地
雙子星傳奇2完全攻略(上)
俠客英雄傳3完全攻略(上)
大魔王傳說－地城守護者攻略心得
金錢帝國黃金版－邁向百億之路
杏林也瘋狂經營大師篇
唯GAME論
龍騎幽靈前 俠客英雄傳3
地城守護者 美國職棒大聯盟98
傲空神鷹 衛天之翼 天下霸竟
神鵰俠侶 少女魔法師
等15篇精彩評析
軟硬共和國
歌騰精靈世代飛行搖桿測試報告
3D加速卡HELIOS 3D Voodoo、Permedia
及3D名詞釋疑
1997.
4 712063 000052
全球華人電腦門市・書局均售 香港HK$65 馬來西亞RM$25 加拿大CAD$17 美國US$12.95

霹靂幽靈箭
來自奇詭天外之人物
齊聚另類難測之武林
險中帶險！幻中帶幻！
誰的陰謀得逞？
又有誰才是真正的強者？
迷離未卜的冒險＋變化莫測的養成＋完全扮演布袋戲英雄



- 特別邀請大霹靂公司號稱「十里車書」之黃強華先生匯集資料及「八音才子」黃文擇先生原聲配音。
- 六分鐘片頭動[illegible]完全在霹靂虎尾棚重新剪輯拍攝，真布偶加[illegible]破特效描述三教教主大戰魔魁實況。
- 完全來自[illegible]提供之布偶人頭，包括霹靂英雄榜上風雲人物，爭議最多的[illegible]真、最酷的葉小釵、最佳情人亂世狂刀等人，每一仙都[illegible]，造型、動作、武功招式、說話習慣，甚至眼波流轉，都[illegible]神。
- [illegible]難料、完全超越邏輯的劇情演進，究竟誰是奪取武林至寶——還[illegible]幽靈箭呢？是七重冥王、血道天宮、魔魁之女、非凡公子，還是不滅魔域的弟子們？隨著玩者扮演的素續緣，自父親素還真亦實亦幻的半退隱後，一步步揪出暗伏武林的絕大陰謀。
- 數十道變化不一的場景，最可怖的魔域幻境正等待著玩者的光臨。
- 人物皆有紫微、[illegible]、白虎、朱雀、玄武等五種不同罡性，根據不同罡性還有上[illegible]冶煉元靈、修煉武功走向的方式，玩者可以養成不同的人物[illegible]用於戰鬥中。
- [illegible]招式[illegible]自原人物所擁有之武功，如素還真之[illegible]劍、神[illegible]功[illegible]的半壁山河等。戰鬥招式匪疑所思，與[illegible]袋戲中之[illegible]光[illegible]氣貫千條相比，有過之而[illegible]不及。

軟體世界
智冠科技股份有限公司

【晶片大作戰】

出門前......千萬......別忘了關...關..關電腦............

局勢空前緊繃，戰火一觸既發

3000

本公司不惜成本
於上市前3000套產品中
附贈公元2140
限定MTV錄影帶一支
數量有限，送完為止

100

No.1

在歐洲，公元2140一上市
便迅速擊敗"紅色警戒"
並躋身全歐第一，
……台灣……

完全中文版

即時戰爭遊戲，網路支援

十月下旬 預定上市

研展開發 TopWare

代理發行 富峰群企業 台北縣永和市中和路343號 7F-3
Tel:(02)2320033 Fax:(02)2312679

日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

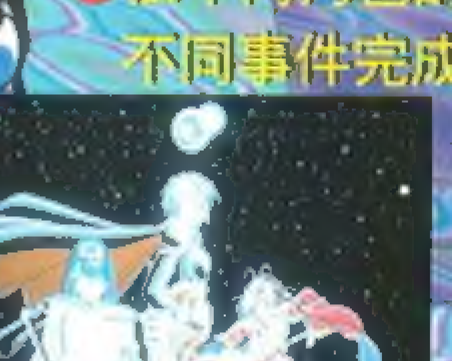
大製作陣容：
「幽遊白書」人物原畫：加藤泰之
「卒業Ⅱ」總企劃：鹿妻秀行

將在守護者的維繫下…和平未來，大銀河裡的動盪不安…

內附CD
原音遊戲
主題曲

新類型養成RPG特色：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。



日本Imagineer公司授權總代理

彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂　價：780元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　名：陳重慶

魔與神．．．

於人間大戰七天七夜．．．

萬物失其居所

死屍遍野．．．

洪水猛獸猖獗．．．

人們只顧忘記這段血腥．．．

在這不穩定的平衡下苟活偷安．．．．．．

魔神爭霸

FOR WINDOWS95

彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

魔空霸傳
文明的傾圮 末世的悲歌
即時戰略八月強勢推出!!
國內首度與製作華納,LUCAS ARTS等好萊塢電影公司音樂,音效的知名國外公司合作,提供玩家最振撼的聽覺享受
800x600高解析度
支援IPX網路八人對戰,MODEM,NULL MODEM,TCPIP,等連線方式
首創可切換指令框,單位記憶功能,自動AI,戰場錄影機功能等超人性化介面
精緻,細膩,華麗的畫面與超魄力的3D場景
飛拓國際股份有限公司
地址/台北縣五股鄉成泰路三段323號4樓 TEL/(02)293 9072 FAX/(02)293-9073

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY
絕 對 超 乎 您 的 想 像
四片光碟超大容量
黑暗王座II
台灣區獨家代理商
第3波文化事業股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw
INTERACTIVE entertainment
Westwood

雙子星傳奇II
twinsen's
Odyssey™
全新的3D引擎及幽默的故事內容讓您耳目一新
遊戲中超過200個場景及10,000張Polygons圖片
遊戲中同時擁有DOS及Windows 95版本
原裝進口包裝中內附完整中文手冊
本遊戲榮獲國外各大遊戲雜誌一致好評
台灣區獨家代理商
第三波文化事業股份有限公司
TEL.(02)87803636 FAX.(02)87805656
TEL.(04)2274467 FAX.(04)2274492
TEL.(07)2254886 FAX.(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw
第三波台北 台中 高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售
INTERACTIVE entertainment
ADELINE

KOEI

Designed for Microsoft® Windows® 95

男生止步！

100%由女性組成的製作小組RUBY PARTY

100%為女性精心設計的電腦遊戲

安琪莉可 女王之路

中文版

アンジェリーク Special

第一屆『守護聖選美大會』票選暨抽獎活動

●參加辦法：

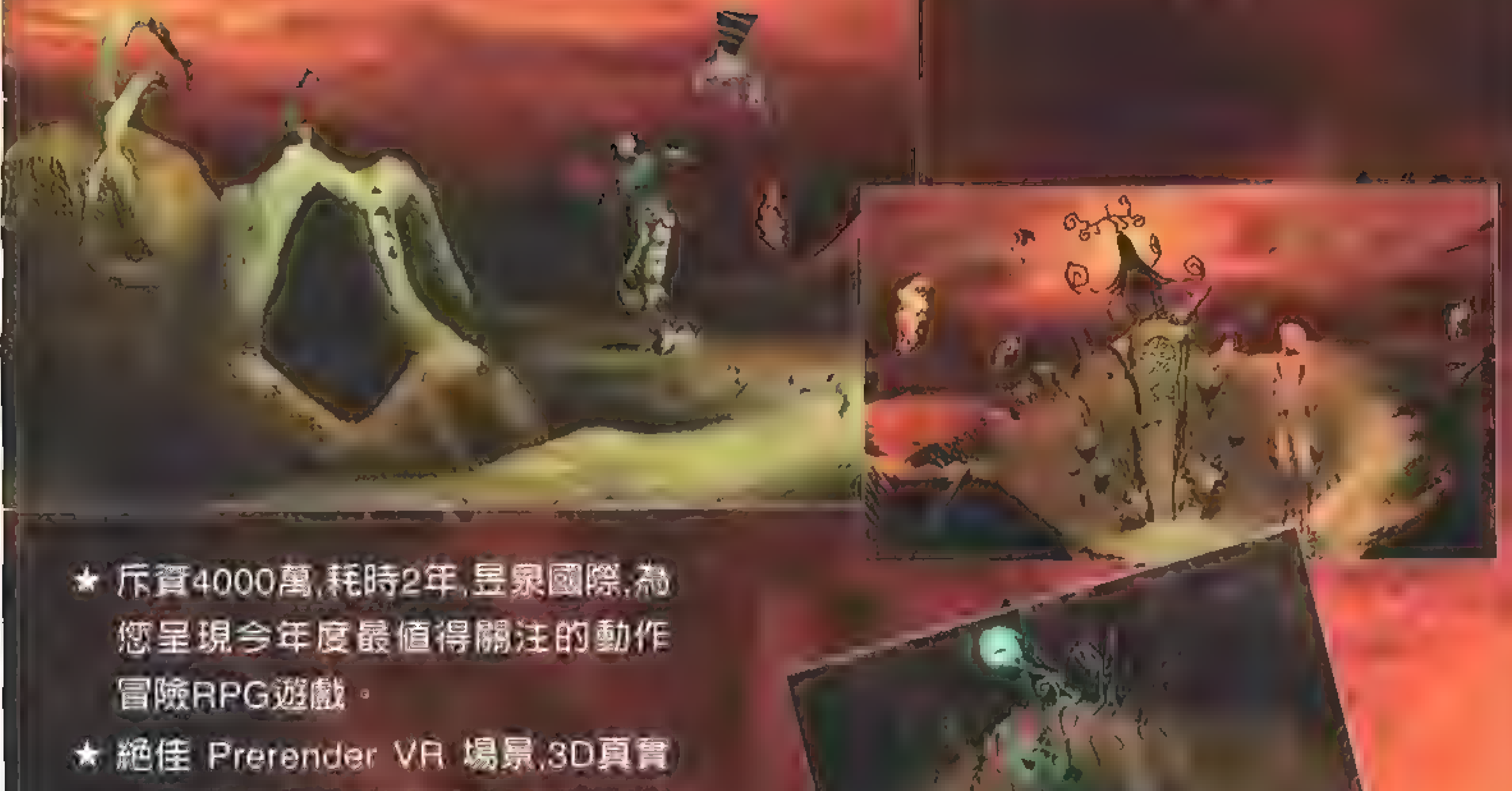
詳細辦法請見「安琪莉可·女王之路」漫畫或「安琪莉可·女王之路」Win 95版電腦遊戲包裝內說明。

●獎品內容：

安琪莉可日本原版音樂CD、安琪莉可·女王之路電腦遊戲甜蜜攻略集、安琪莉可漫畫第二集、安琪莉可精美彩色明信片（一套4張）等共計1055個獎項。

86年10月下旬歡樂上市！

http://www.acertwp.com.tw



★ 斥資4000萬,耗時2年,昱泉國際,為您呈現今年度最值得關注的動作冒險RPG遊戲。

★ 絕佳 Prerender VR 場景,3D真實人物,可以移動各項3D物件解謎過關。

★ 三大角色,各負異能,可以相互合作,共同破解各關陷阱,也可以兵分三路,各自探索詭異的魔界。

★ 90秒精緻片頭,60段過場動畫,華麗寫實,再度開啓國產遊戲新紀元。

★ 支援網際網路多人共玩,分扮不同角色,共同協力過關。

般若魔界人物命名比賽

請剪下截角註明"般若魔界人物命名比賽"

寄至:北市南港路三段270號3樓

昱泉國際 行銷部 收

研展開發

昱泉國際股份有限公司

TEL:(02)788-9066 FAX:(02)788-9071

e-mail:interserv@interserv.com.tw

http://www.interserv.com.tw

代理發行‧生產製造

第3波文化事業股份有限公司

秦末一得道高僧,於甚深禪定中,預見後世大劫,遂仗
佛慈悲力 以無相法身 獨入魔界 與幽冥之王-
Yamaraja立生死契,後遂不知所終 四千年後,中國
知名神秘學家夏雲深,於尼泊爾一古剎內獲一經文
方知久被遺忘的幽冥之王-Yamaraja,數千年來仍
在魔界裡靜靜地觀察人類,等待著人類為自己的
無知付出代價,夏雲深找齊了經文內預示的三位
士 他們是否能尋獲希望之石,重現無上般若
拯救人類西元2100年毀滅的宿命?一切只有
知道
原籍阿拉斯加的
長在寒冷的雪地之
因在寒地中成長,因此有
些忍冰的現象 在他們部族
的傳說中,曾有一把黏物
成冰的寒冰杖,使得部族得
以稱霸一方,但這寶物卻在
部族威名最盛的時候,忽然
地消失無蹤,全族也就漸漸
沒落,族內的長老
著一個預言,將有一位族內的
子弟,在第四個千年,將再見
到這把寒冰杖...
般若魔界
YAMARAJA

VERSAILLES 1685

A Game of Intrigue at the Court of Louis XIV

凡爾賽之宮廷疑雲

【中文版】

發生在歷史上最美麗的宮殿裡，一個關於路易十四宮廷陰謀的冒險遊戲

探索著名的地方（如鏡廊）甚至還有秘室及現在已不復存在的內部房間

但是有些事不對勁，有人想要摧毀凡爾賽宮，而你必須阻止他。當你設法在日落前解救宮殿之時，必須探索宮中每一個角落，找出線索並解開宮廷的秘密。從與你會面的迷人男女之間，一直到令你讚嘆不已的房間的藝術品，「凡爾賽宮」將讓你看見、聽見，並與一個你以為已經永遠消失的世界互動。

你必須利用遊戲中的所有工具及選擇，以便滲透及阻止這項陰謀

數十年的研究及最新繪圖技術首次結合

CANAL+ MULTIMEDIA

第3波

1997年夏 最火爆的戰爭遊戲

第七軍團
即將由您坐鎮
帶領最迅速的機械化戰鬥部隊
以簡短而有力的命令
指揮全體官兵集結、攻堅
或另闢防禦攻勢
殲滅一切來犯敵人

提供Windows95平臺上6人的網路對戰（Modem、LAN、Internet），內含40個遊戲關卡
享受高畫質16 bits SVGA的遊戲畫面，非MMX™ CPU即可享受此遊戲，若使用MMX™ CPU遊戲效能更能提升20%哦！

臺灣區獨家代理
第3波

高雄分公司：高雄市中正二路

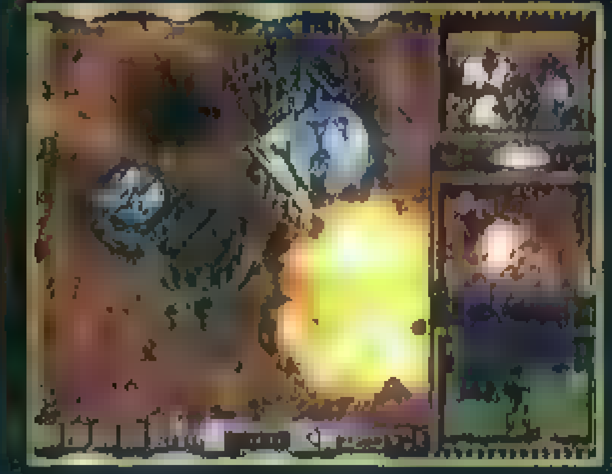
MICRO PROSE

大富翁總動員
之
瘋狂模擬戰
大富翁十紅色警戒新型態
會場最受歡迎的是益智類的"大富翁總動員"
-86.8.10 中國時報17版
這是一款結合大富翁棋盤式遊戲及紅色警戒、
和時戰略遊戲特色的益智遊戲,...,是老少咸宜
的類型
-86.8.12 民生報30版
人氣募集發售中!!
大富翁總動員
ACME SOFT
第3波
ACME SOFT
第3波文化事業股份有限公司

MSA
MINDSCAPE SPORTS ADVANTAGE
美國職棒傳奇再次重現
職棒兩大永遠的巨星
漢克阿倫及貝比魯
巨炮VS.巨炮
Aaron vs. Ruth
Battle of the Big Bats
全壘打王大對決
●遊戲中讓您重現美國職棒巨星風采
●遊戲中獨特多視窗功能顯示讓您一覽無遺
●本遊戲支援Windows 95系統、SVGA畫面解析
●本遊戲支援鍵盤、Microsoft Gamepad 操作
●Mindscape MSA運動遊戲系列經典之作
MINDSCAPE
Windows 95
CD-ROM
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw
第三波台北 台中 高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售

巨浪洶洶就要從海底竄出！
豐富的海底資源日益枯竭
維護海洋和平的小精靈
決定去尋找傳說中具有神奇力量的魔法師
深邃的海洋裡發生了甚麼變化？
四隻海洋精靈們將一起與你發掘奇謎的根源
海底遊俠
研發開發．生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台中分公司/台中市西區忠勤街276號
TEL:(04)2274487
http://www.acertwp.com.tw
本產品榮獲工業局軟體五年計劃審核通過

中文版
大戰略V
THE DESKTOP WARS
有那一個遊戲完整包涵了台灣二代兵力,讓你率領國軍,爭戰於世界舞台?
有那一個遊戲能將整體戰略與局部戰術完美地結合,模擬出最真實的現代戰爭?
有那一個遊戲搜羅了美俄日台11個國家,數百種作戰武器的詳細設定,並且詳細地呈現在遊戲之中?
有那一個遊戲能讓您體驗現代戰爭最精彩最細密的三軍協調作戰?塑造深具個人風格的戰略戰術?
有那一個遊戲能讓您15分鐘內上手卻又在玩上一整年後,依然覺得意猶未盡?
只有大戰略V中文版,能給這些問題一個完美的解答
一窺戰爭智慧的堂奧
您獨一無二的選擇
SystemSoft
第三波文化事業股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw

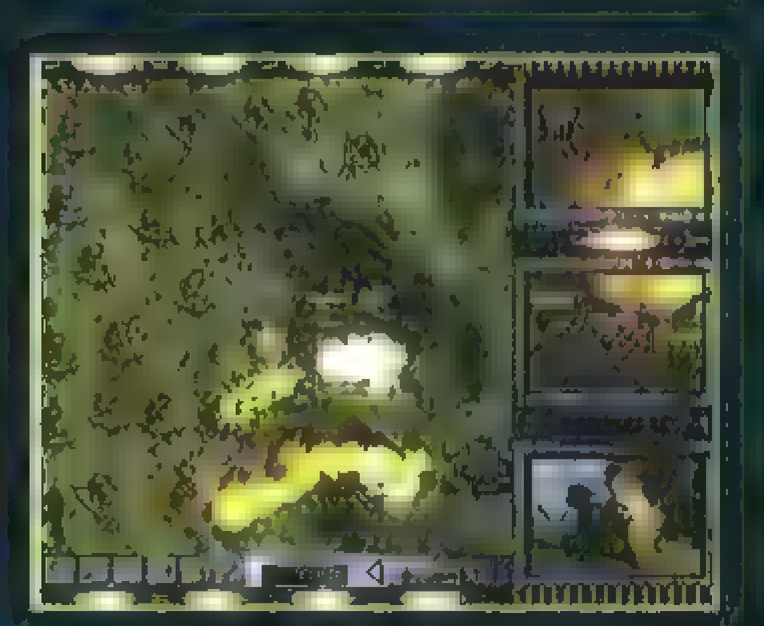


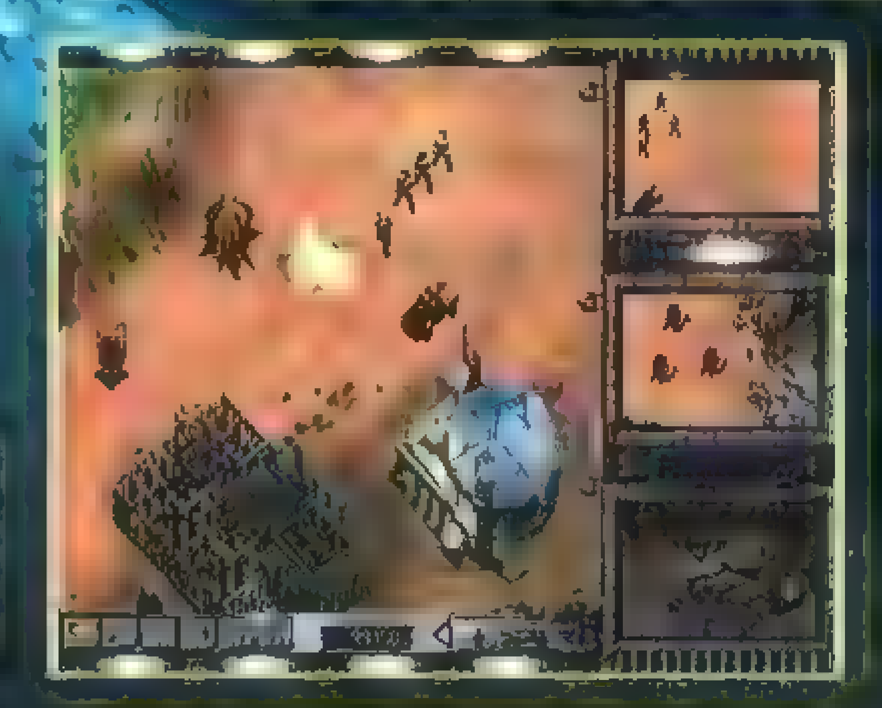
當外星人大舉入侵地球時

你是舉雙手投降？或是全力迎戰？

地球的命運就全看你了

即時戰略力作





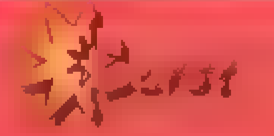
EIDOS

台灣區獨家代理商

第3波文化事業股份有限公司

http:// www.acertwp.com.tw

美國大聯盟 職棒遊戲
SS、PS電視遊樂器完全移植賣座名作



您知道該怎麼使用外星武器嗎?
好了嘛!!
火爆鄉巴佬
限制級
BY GAMERS FOR GAMERS.
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL (02)87803636 FAX (02)87805656
台中分公司 台中市西區忠勤街278號 TEL (04)2274467 FAX 2274492
高雄分公司 高雄市中正一路16號 9F TEL (07)2254886 FAX 2254893
BBS 北區 02 7225308 南區 07 2254993 http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有
Redneck Rampage©1997 Xatrix Entertainment. All rights reserved.
Redneck Rampage and Interplay are trademarks of Interplay Productions.
All rights reserved. Exclusively licensed and distributed by
Interplay Productions.

KOEI
Designed for Microsoft® Windows®95
中文版
「水滸傳」
天導一〇八星
86年7月底
遊戲及攻略本
全省同步發售
去年，「三國志V」裡的三國英雄們陪您度過快樂的暑假；
今年，「水滸傳」裡的宋江、林沖、武松等一百零八條好漢，
邀您在暑假期間和他們一起落草梁山泊，
打倒高俅！復興宋室！

超級快打旋風再度席捲臺灣

重 現 江 湖

- 臺灣最受歡迎的超級快打旋風全新Q版可愛造形讓您愛不釋手
- 遊戲中您可儲存威力寶石並可善加運用計時寶石痛擊對手
- 遊戲中新增令人熱血沸騰的網路對戰模式讓您與親朋好友一決高下
- 個人電腦版中新增電視遊樂器版中所沒有新的特殊對戰模式
- Windows 95中英文版及VGA,SVGA 解析畫面支援
- 產品中文包裝內附PC Fighter六鈕搖桿(Gamepad),物超所值

第 波台北 台中 高雄門市部

代理發行　生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段1號B1　TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中分公司台中市西區忠勤街278號　TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492

高雄分公司高雄市中正二路18號10F　TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

BBS:(02)7189264 (07)2254993　http:// www.acertwp.com.tw

全臺灣小朋友的最愛洛克人又回來了！
這次將為全臺灣洛克人迷全副武裝
對抗邪惡
全新更精彩的關卡內容洛克人將與您共同闖關
遊戲中可隨時呼叫同伴與您並肩作戰並打敗大魔王
Windows 95中英文版及VGA,SVGA解析畫面支援
精彩的全螢幕卡通過場動畫盡收眼底
產品中文包裝內附PC Fighter六鈕搖桿(Gamepad),物超所值
洛克人X3
CAPCOM
代理發行 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段16號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路16號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264 (07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有

日換星移

STAR TREK GENERATIONS

一個橫跨時間
穿越浩瀚宇宙
超出現實想像……
一群新生代的冒險歷程

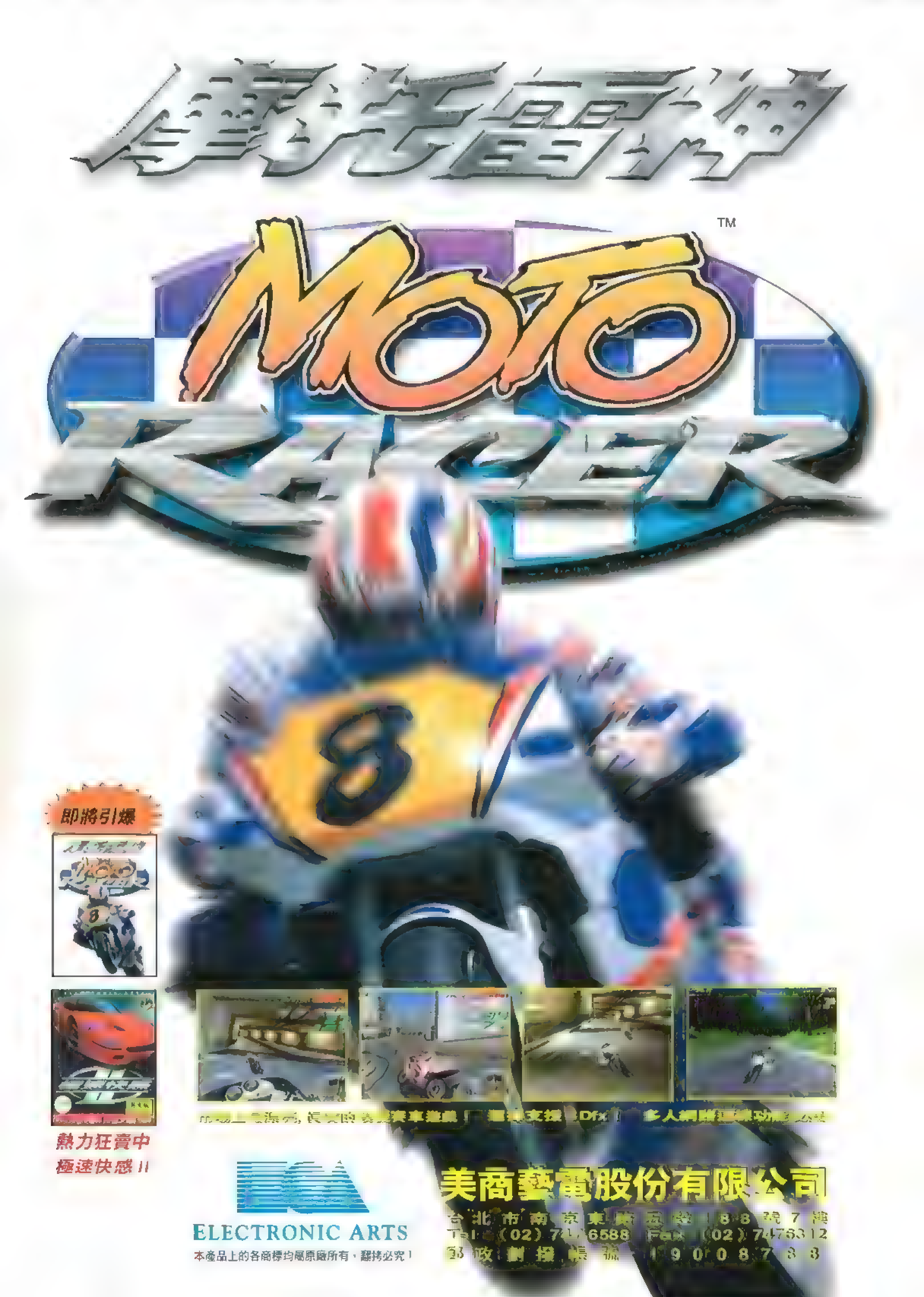
William

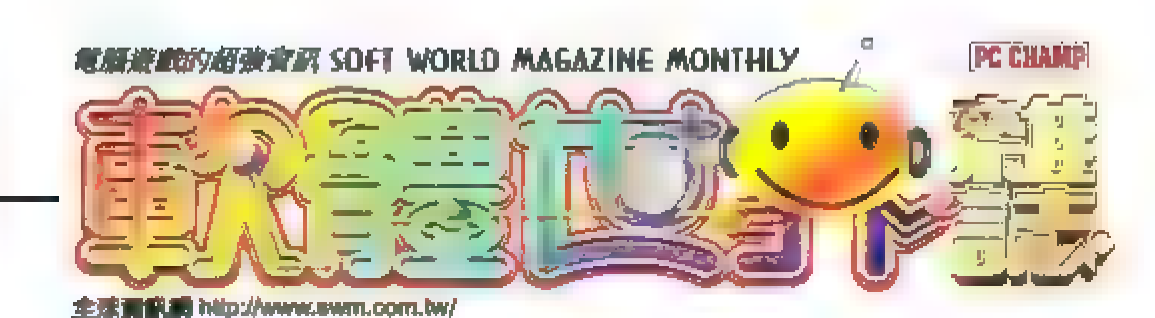
電影版
原音重現

Only For Windows 95

MICROPROSE 第3波

TGL
FARLAND STORY
銀翼傳承
這是傳說中的冒險劇情!
即是新的旅程將要開始!
自Farland Story系列以來
首次採多種結束方式
隨著玩家的同伴組合方法
而產生不同的結局和故事內容
日商帝技範如股份有限公司 台北分公司
台北市復興北路2號5F13室
誠徵工作伙伴
軟體世界


如果你沒有玩過摩托雷神你就不知道真正的3D遊戲
摩托雷神
MOTO RACER
TM
即將引爆
熱力狂賣中
極速快感 II
ELECTRONIC ARTS
本產品上的各商標均屬原廠所有，翻拷必究！
美商藝電股份有限公司



軟體世界雜誌 第102期

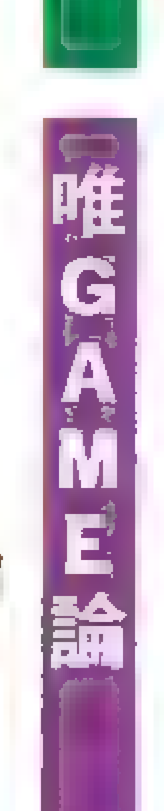
284

104 封面大賞 /軒轅聖戰錄

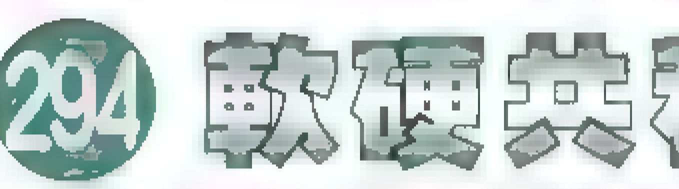
辣片追緝令

NEW GAMES STATION

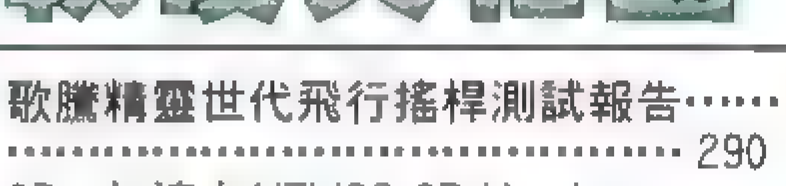
ゲーム FOCUS



其他專欄

118 

專訪 WESTWOOD STUDIO

294 

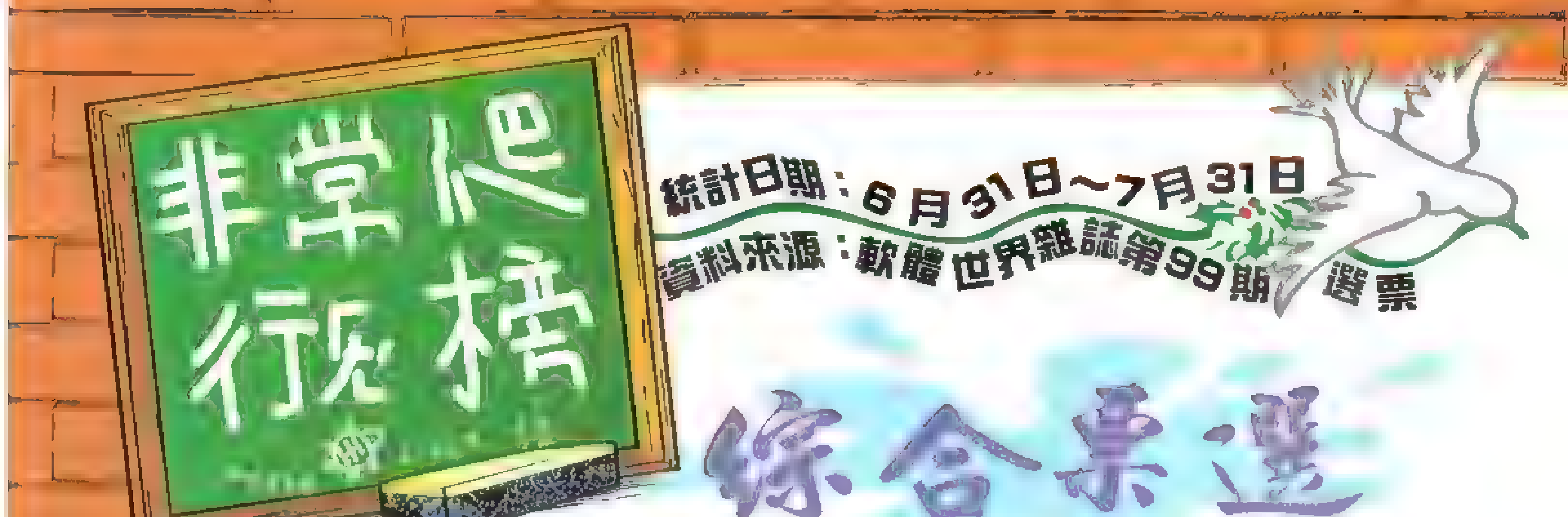
107……專題企劃

Ultima國度之旅
－Ultima On Line 測試報告

158……攻城略地

●中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字 8603 號。
●中華民國78年４月創刊，每月20日出刊。

編輯手札



綜合票選

1 仙劍奇俠傳

●大宇資訊　●角色扮演

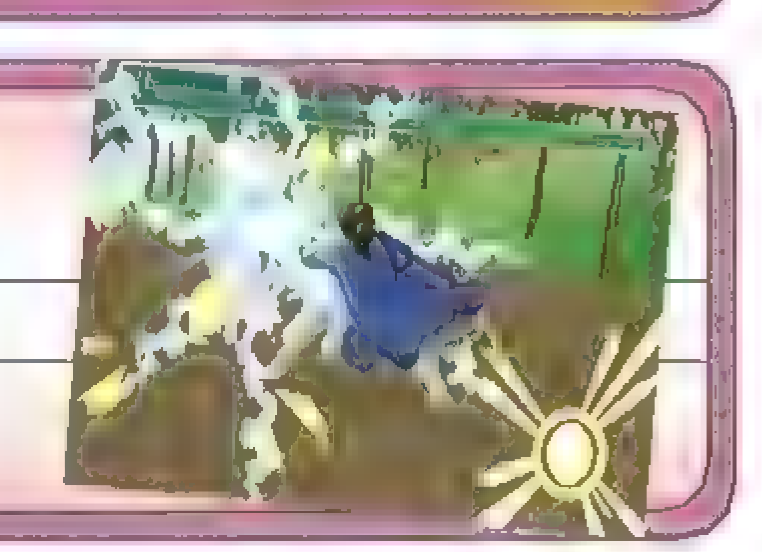
加權平均數 420.4

2 金庸群俠傳

●智冠科技　●角色扮演

加權平均數 282.0

3 俠客英雄傳 3

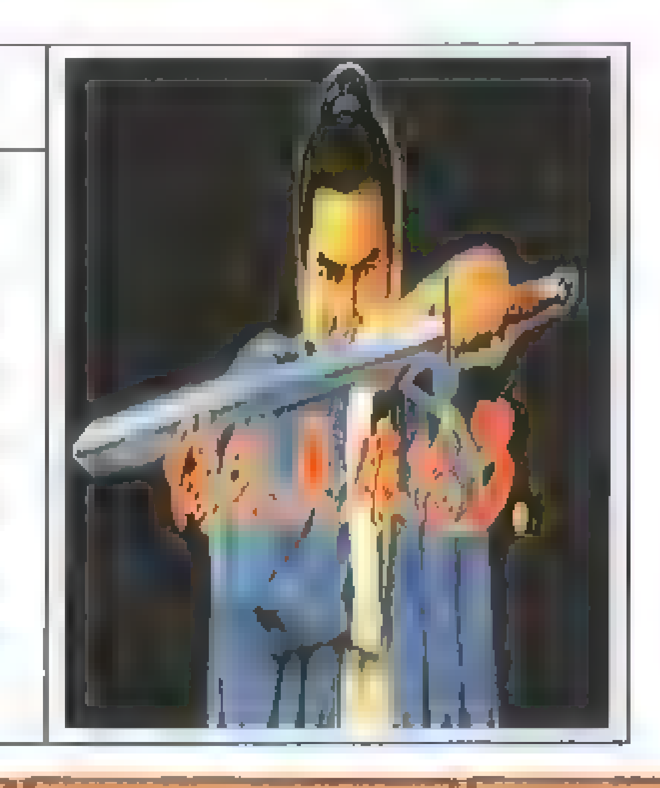


●精訊　●角色扮演

加權平均數 214.4

俠客英雄傳 3

哇哈哈！諸位看倌有沒有聽過『不鳴則已，一鳴驚人』啊 ?! 我張知秋的魅力，還眞是萬人無法擋哩！不費吹灰之力就得到了這個響噹噹的武林寶座！不過啊，人還是得學習著虛僞一點…啊！不小心說溜了心中所想的話，應該是要謙虛一點，免得惹來殺機！所以啦！我說這個…魔神兄啊！多謝承讓啦！好啦…打過招呼後，繼續來挖看看有沒有什麼價值的礦石…，我挖！我挖！我挖挖挖！（編按：挖！挖個什麼勁兒啊！我看你改行去做礦工算了！）



非常銷售

排名	遊戲名稱	上回	數量	發行	類型
1	神鵰俠侶	新登場	480	智冠科技	角色扮演
2	霹靂幽靈箭	上回 3	431	智冠科技	角色扮演
3	俠客英雄傳 3	上回15	395	精訊	角色扮演
4	神奇傳說～時空道標	新登場	354	[illegible]	[illegible]
5	金庸群俠傳	上回 1	299	智冠科技	角色扮演
6	超時空英雄傳說 II ～復仇魔神	上回 2	265	宇峻科技	角色扮演
7	紅色警戒之危機任務	新登場	157	[illegible]	[illegible]
8	終極動員令之紅色警戒	上回 5	156	第　波	即時戰略
9	仙劍奇俠傳	上回 12	181	[illegible]	[illegible]
10	洛克人 X 3	新登場	142	[illegible]	[illegible]
11	暗黑破壞神	上回 7	135	松崗	戰略角色扮演
12	大富翁 III	新登場	128	[illegible]	[illegible]
13	戀愛物語	上回 4	115	華義國際	養成
14	摩天大樓	新登場	111	[illegible]	[illegible]
15	吞食天地 III	上回 8	110	智冠科技	策略角色扮演

特別感謝本月提供資料的全省 23 家經銷商

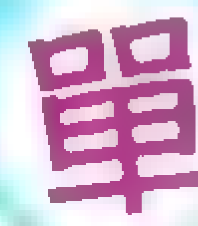
北部地區：▶竹翔資訊有限公司▶仲美資訊有限公司▶三井資訊股份有限公司▶書耕書局
▶來欣資訊有限公司▶世國資訊有限公司▶亞細亞電腦有限公司 ▶華彩軟體屋
▶名星資訊有限公司▶弘城資訊有限公司▶創世紀電腦有限公司 ▶捷比漫畫屋
▶順發電腦有限公司▶安政資訊有限公司▶古悅軒企業有限公司 ▶古今集成書局
▶釐達資訊有限公司▶創世紀電腦超市 ▶大成堂圖書事業有限公司
中部地區：▶龍軒書局有限公司▶冠龍科技有限公司▶遠太電腦科技有限公司
▶忠一電腦有限公司

非常期待

名次	遊戲	票數	上回	公司	類型	百分比
1	太空戰士VII	709	上回 1	未定	角色扮演	99.9%
2	仙劍奇俠傳 II	532	上回 2	大宇資訊	角色扮演	99.4%
3	中華職棒III	217	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	炎龍騎士團外傳～風之紋章	157	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	同級生III	136	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	阿貓阿狗	94	上回 10	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	水滸傳	27	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	下級生	26	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	天龍八部	24	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	創世紀九	16	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	三國風雲	15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12	聖域爭輝	13	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
13	聖光島	12	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
13	三國志VI	12	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
15	大航海時代III	10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

非常讀者

名次	遊戲	票數	上回	公司	類型	百分比
1	仙劍奇俠傳	580	上回 1	大宇資訊	角色扮演	99.6%
2	金庸群俠傳	272	上回 2	智冠科技	角色扮演	95.1%
3	終極動員令之紅色警戒	204	[illegible]	[illegible]	即時戰略	[illegible]
4	超時空英雄傳說～復仇魔神	180	上回 3	宇峻科技	角色扮演	95.6%
5	暗黑破壞神	104	上回 4	松崗	角色扮演	96.3%
6	俠客英雄傳III	94	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	霹靂幽靈箭	62	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	神鵰俠侶	46	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	神奇傳說～時空道標	40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	戀愛物語	38	上回 11	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11	古墓奇兵	34	上回 9	第三波	動作冒險	93.5%
12	地城守護者	28	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
13	魔獸爭霸 II	20	上回 10	松崗	戰略	97.3%
14	吞食天地III	10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
14	神奇傳說	10	上回 6	帝技爺如	角色扮演	97.5%



中獎名單

苗栗縣★李文瑜	高雄市★王柏翔	雲林縣★陳建宇	高雄市★陳哲元
彰化縣★謝耀慶	高雄縣★蔡建億	彰化縣★吳秉諭	高雄縣★沈保德
新竹市★徐雅鈴	台北縣★林宗明	屏東市★吳文譽	新竹市★林思沛
台南市★陳維修	台北縣★陳由倫	台南縣★鄧道亨	台南市★蔡俊宏
高雄市★陳鴻鵬	台北縣★黎家樂	台北市★顏伯挺	台中縣★郭展佑

以上讀者可於下列遊戲中，任選一套智冠科技出版之遊戲軟體，得獎者請於次月雜誌出刊前與編輯部李小姐聯絡。（神奇傳說、時空道標、霹靂幽靈箭、絕地任務、少女魔法師、金瓶梅、復仇魔神、虎將神兵、漢堡戰爭、吞食天地III）

新片觀測站

- 遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以紫色顯示則代表發行日期與上月不同
- 下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於上月20日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參閱表後之發行公司資料表）。
- 日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。
- 遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

★角色扮演（RPG）					
9月	1日	大唐英雄傳	DOS	720元	仕積
	7日	地城守護者（中文版）	DOS/WIN95	1180元	美商藝電
	下旬	大魔王物語	DOS	660元	勁一番
	未定	英雄志願	WIN95	720元	松崗電腦
	未定	叛變安塔拉（英文版）	WIN3.1/WIN95	1080元	第三波
	未定	黑暗王座II（英文版）	DOS/WIN95	1180元	第三波
10月	中旬	太子傳奇	DOS	價格未定	大宇資訊
	中旬	邪神	DOS	價格未定	大宇資訊
	未定	天賦神權（英文版）	DOS/WIN95	1080元	第三波
11月	中旬	天帝之子	DOS	價格未定	大宇資訊
	中旬	大秦義俠	DOS	價格未定	大宇資訊
	未定	幻想時空	WIN95	價格未定	弘煜科技
	未定	天龍八部	WIN95	價格未定	智冠科技
12月	上旬	魔法中國	DOS/WIN95	720元	勁一番
★冒險（AVG）					
9月	未定	凡爾賽～宮廷疑雲	DOS/WIN95	980元	第三波
10月	3日	Galapagos（英文版）	WIN95/MAC	價格未定	美商藝電
	未定	失子之城（英文版	DOS/WIN95	價格未定	賢影視
	未定	魔界（英文版）	DOS/WIN95	840元	松崗電腦
	未定	沙拉娜之劍	DOS	價格未定	智冠科技
11月	20日	猴島小英雄III（英文版）	WIN95	價格未定	松崗電腦
	未定	卒業 戀愛篇	WIN95	價格未定	華義國際
12月	未定	猴島小英雄III（中文版	WIN95	價格未定	松崗電腦
	未定	旅人計劃III（英文版）	WIN95	價格未定	憶弘國際
	秋季	Riven-The Sequeal of Myst	WIN95	價格未定	憶弘國際
★教育（CAI）					
9月	未定	我要學日文（中／日文版）	WIN95	870元	大宇資訊
★射擊（STG）					
9月	31日	威天神鷹	WIN95	價格未定	鼎昌實業
10月	未定	鐵人47（英文版	WIN95	價格未定	賢影視
	未定	毀滅悍將（英文版	WIN95	價格未定	賢影視
★賽車（RAC）					
9月	8日	Motor Racer	WIN95	1080元	美商藝電
10月	未定	飆神（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	賢影視
★策略角色扮演（RSLG）					
9月	10日	獸鄉守護者II～黃泉的封印	WIN95	600元	華義國際
	上旬	聖戰英豪	WIN95	價格未定	微波軟體

新片觀測站

新片觀測站

★策略（SLG）

9月	15日	卒業Ⅱ	WIN95	700元	華義國際
	26日	北與南：匹茲堡戰役	WIN95	價格未定	美商藝電
	未定	英倫霸主Ⅱ戰役資料片（英文版）	WIN95	750元	第三波
	未定	幽浮～啓示錄（英文版）	DOS/WIN95	1350元	第三波
	未定	銀河英雄傳説Ⅳ EX	WIN95	720元	大宇資訊
	未定	鬥龍骰（英文版）	WIN95	840元	松崗電腦
10月	30日	瘋狂醫院Ⅲ	DOS/WIN95	價格未定	精訊資訊
	未定	安琪莉可～女王之路	WIN95	1350元	第三波
	未定	大航海時代Ⅱ＋航空霸業Ⅱ合集	DOS	980元	第三波
	未定	太閣立志傳＋天翔記合集	DOS	980元	第三波
	未定	三國志英傑傳＋三國志Ⅳ合集	DOS	1350元	第三波
	未定	軒轅聖戰錄	DOS	價格未定	智冠科技
11月	20日	帝國反抗軍（英文版）	WIN95	價格未定	松崗電腦
	30日	美少女夢工場Ⅲ	WIN95	價格未定	精訊資訊
12月	未定	星海爭霸（英文版	WIN95	價格未定	松崗電腦

★運動（SPG）

9月	12日	PGA Courses（英文版）	WIN95	價格未定	美商藝電
	22日	NHL 98（英文版）	WIN95	價格未定	美商藝電
	31日	世界杯足球賽	WIN95	價格未定	[illegible]實業
	未定	勁爆高爾夫（英文版）	WIN95	1080元	第三波
	未定	歐洲足球大聯盟（英文版	DOS	990元	第三波
10月	未定	爆裂電光球（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	[illegible]影視
	未定	全壘打王大對決（英文版）	WIN95	840元	第三波

★動作（ACT）

9月	20日	血祭關卡	DOS	價格未定	美商新美
	中旬	晶片大作戰（英文版	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
	未定	毀滅巫師Ⅱ（英文版）	WIN95	價格未定	憶弘國際
10月	1日	影武者	DOS/WIN95	價格未定	美商新美
	17日	魔界屠殺令	未定	價格未定	美商新美
	20日	絶地武士（英文版）	WIN95	價格未定	松崗電腦
	未定	天翻地覆（英文版）	WIN95	840元	松崗電腦
11月	未定	雷神之鎚Ⅱ（英文版	WIN95	價格未定	憶弘國際
	未定	狗子阿利	DOS	價格未定	[illegible]科技

★模擬（SIM）

9月	1日	飛鷹特戰隊	DOS/WIN95	1100元	美商新美
	15日	ATF 98	WIN95	價格未定	美商藝電
	20日	蝮蛇攻擊直昇機	未定	價格未定	美商新美
	下旬	營造大亨（英文版）	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
	未定	iF-16 Fighting Falcoon（英文版）	WIN95	價格未定	憶弘國際
	未定	正宗轟炸超人（英文版）	WIN95	價格未定	第三波
	未定	惡靈古堡（英文版）	WIN95	1080元	第三波
10月	未定	無限飛行Ⅱ（英文版）	WIN95	840元	松崗電腦
	未定	鋼鐵雄師Ⅱ（英文版	WIN95	840元	松崗電腦
	未定	星際神鷹（英文版）	WIN95	1200元	松崗電腦
	未定	海底遊俠	DOS/WIN95	840元	第三波
	未定	次世代賽感跑車（英文版）	DOS/WIN95	1080元	第三波
11月	未定	Raptor（英文版）	WIN95	價格未定	松崗電腦

新片觀測站

★戰略（ WAR ）

9月	10日	攻殺總司令	WIN95	720元	台灣彩藝
	中旬	公元 2140	DOS/WIN95	價格未定	富峰群
	中旬	星球X計劃	DOS	價格未定	天堂鳥
	未定	黑暗帝國（英文版）	WIN95	890元	憶弘國際
	未定	暗黑殖民地（英文版）	WIN95	980元	第三波
	未定	大戰略V	WIN3.1/WIN95	價格未定	第三波
10月	8日	Kknd Exereme（英文版）	WIN95	價格未定	美商藝電
	17日	極地總動員	WIN95/MMX	980元	美商新美
	18日	橫掃千軍	WIN95	價格未定	美商新美
	中旬	生化騎兵	WIN95	價格未定	富峰群
	未定	第七軍團（英文版）	WIN95	價格未定	第三波
	未定	紅色警戒之絕地任務（英文版）	DOS/WIN95	720元	第三波
	未定	紅色警戒紀念超値組合版	DOS/WIN95	1499元	第三波
	未定	地球征戰錄（英文版）	WIN95	790元	第三波
	未定	捍衛最前線（英文版）	WIN95	810元	第三波
	未定	殞命天子	WIN95	價格未定	華義國際
	未定	殺無赦（英文版）	WIN95	價格未定	華義國際
	未定	一觸即發（英文版）	WIN95	價格未定	華義國際

★益智（ PZL ）

9月	中旬	地獄也瘋狂	DOS	價格未定	天堂鳥
	未定	暗棋總動員	DOS	600元	智冠科技
11月	未定	超級酒店大亨	DOS	價格未定	智冠科技

發行公司資料表：

[illegible]	TEL：(02)747-6588	FAX：(02)747-6312	Web：http://www.ea.com.tw/
[illegible]	TEL：(02)[illegible]8-9[illegible]8	FAX：(02)[illegible]18-96[illegible]	Web：http://www.[illegible].com.tw
[illegible]	TEL：(02)356-0955	FAX：(02)356-0969	Web：http://www.softstar.com.tw/
[illegible]	TEL：(02)878-03636	FAX：(02)878-05656	Web：http://www.acertwp.com.tw
[illegible]	TEL：(02)706-0660	FAX：(02)754-8803	Web：http://www.ussummit.com.tw/
[illegible]	TEL：(02)704-2762	FAX：(02)704-4454	Web：http://www.[illegible].com.tw
[illegible]	TEL：080-741009	FAX：(07)815-1992	Web：http://www.soft-world.com.tw/
[illegible]	TEL：(02)395-[illegible]	FAX：(02)395-[illegible]	Web：http://www.[illegible].com.tw
[illegible]	TEL：(02)231-6454	FAX：(02)231-6424	E-mail：gamebox@tpts5.seed.net.tw
[illegible]	TEL：[illegible]	FAX：[illegible]31-[illegible]74	E-mail：[illegible].seed.net.tw
[illegible]	TEL：(02)918-4601	FAX：(02)914-9835	E-mail：and9763@ms1.hinet.net
[illegible]	TEL：[illegible]	FAX：[illegible]2115	E-mail：www.[illegible].com.tw
[illegible]	TEL：(02)356-9166	FAX：(02)391-2484	E-mail：rainsoft@ms7.hinet.net
[illegible]	TEL：(02)662-5266	FAX：(02)662-5263	Web：http://www.[illegible].com.tw
[illegible]	TEL：(02)999-6883	FAX：(02)999-7061	Web：http://www.kingformation.com.tw/
[illegible]	TEL：(02)293-9672	FAX：(02)293-9073	
[illegible]	TEL：(04)201-8369	FAX：(04)202-2557	E-mail：funyours@ms2.hinet.net
[illegible]	TEL：(02)351-32[illegible]1	FAX：(02)351-3447	Web：http://www.[illegible]
[illegible]	TEL：(04)310-7066	FAX：(04)310-7068	E-mail：hjm66@tpts[illegible]
[illegible]	TEL：(02)581-2672	FAX：(02)581-5072	Web：http//www.hwaei.com.tw
[illegible]	TEL：(02)232-3670	FAX：(02)232-3671	Web：http//promile.com.tw/

瘋狂醫院III 美麗大作戰

TRUST ME！ YOU CAN MAKE IT！

在前兩代以趣味醫療為主題的遊戲內容演變之下，第三代的瘋狂醫院將以時下最熱門的瘦身美容為內容；在現代人追求內在涵養的同時，外在的美好也逐漸的被大家所重視，所以目前處處都可以見到瘦身美容中心的林立，而其中瘦身美容的方法更是千奇百怪、應有盡有，在這許許多多的選擇之下，夾雜著諸多的廣告宣傳攻勢，逐漸的形成另一種的社會文化。

黑社會場景

中心內部之游泳池

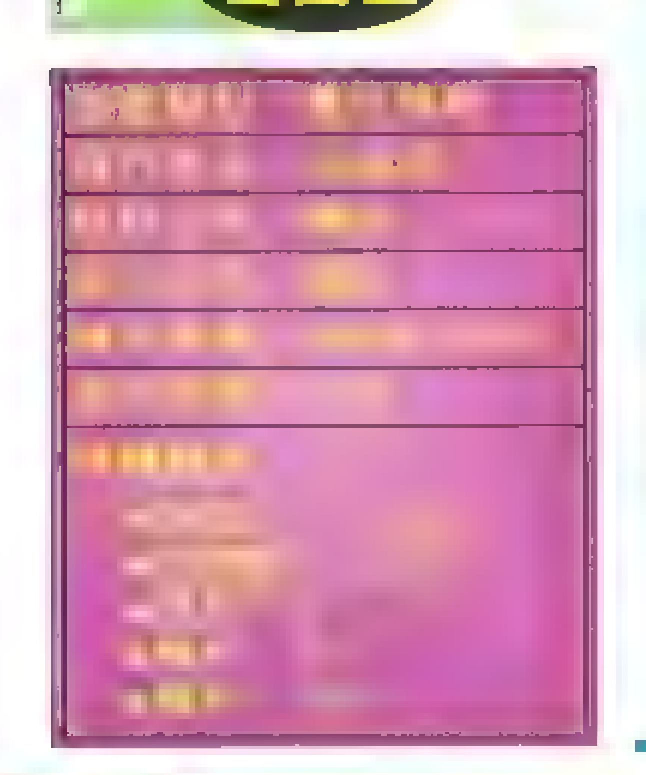
瘦身美容需謹慎、玉體受損划不來

另外在硬體方面，也有幾十種先進古怪的尖端硬體設備讓玩家選擇添購，雖然機器不像人一樣會抱怨或者罷工，但定期所付出的維修保養費也是非常高昂的，而且這些設備也都是些稀奇古怪的東東，像迅速燃燒脂肪的衛星雷射燃脂機，雖然去除脂肪快速有效，但從太空中所射下的強力雷射也常常在一瞬間將人烤焦，所以玩家也必須考慮機器設備所帶來的副作用；還有像超重力機、深海增壓潛艇、大滾球按摩器…等，用機器瘦身美容固然有效果，但所帶來的後遺症與較高的費用就要玩家考慮安排了。

遊戲的美術表現也是十分令人驚豔，所有的女主角與場景都是以3D 去建構模型，再繪製成2D 貼圖的方式構成遊戲畫面，這些成果都是以繪圖工作站搭配許多3D 美術設計人員所製成的，所表現出的效果十分驚人與華麗，相信看過的人都可以感受到屬於國際水準的演出；另外在課程的行進中，也有各式各樣 SD 造型動畫演出，可以讓人感受到女主角們在接受課程時的「甘苦」。

市區內之高級精品店

非洲剛果叢林求生課程



妥善經營用腦筋、運籌帷幄不可缺

在整個遊戲過程中，除了妥善的安排軟硬體的課程搭配之外，還有就是對整個中心經費的運籌帷幄；在每個月都會有固定的經費撥下來，當然了，數目自然是少的可憐，而另一項最主要的收入就是來參加瘦身美容課程的女主角們所交的費用，不過即使是加上這些經費來源，對整個中心的營運來說仍是不夠的，況且在課程中所需的軟硬體器材所要支付的費用是節節上升的，如果想要課程有效果就要添購好的機器或聘僱好的人員，但好的機器價格非常高昂，還有定期的保養維修費；好的課程老師也要支付較高的薪水，而且他們也會有情緒及疲累上的變化，有時候還會要求加薪喔！

在這許多壓力之下，遊戲設計了讓玩家賺外快的方法，如果玩家跟女主角們感情好的話，可以安排介紹她們去拍拍廣告，接接電影通告之類的案子，這時候就有一定的佣金可以收取，還有就是可以向銀行貸款，如果嫌金額太少的話，在市區黑暗角落的地下錢莊也可以考慮考慮，但是如果付不出利息的話，他們的報復是很可怕的，所以玩家必須想盡方法讓中心支撐下去，如果中心不幸倒閉的話，也代表遊戲就此結束了。

↑地下錢莊

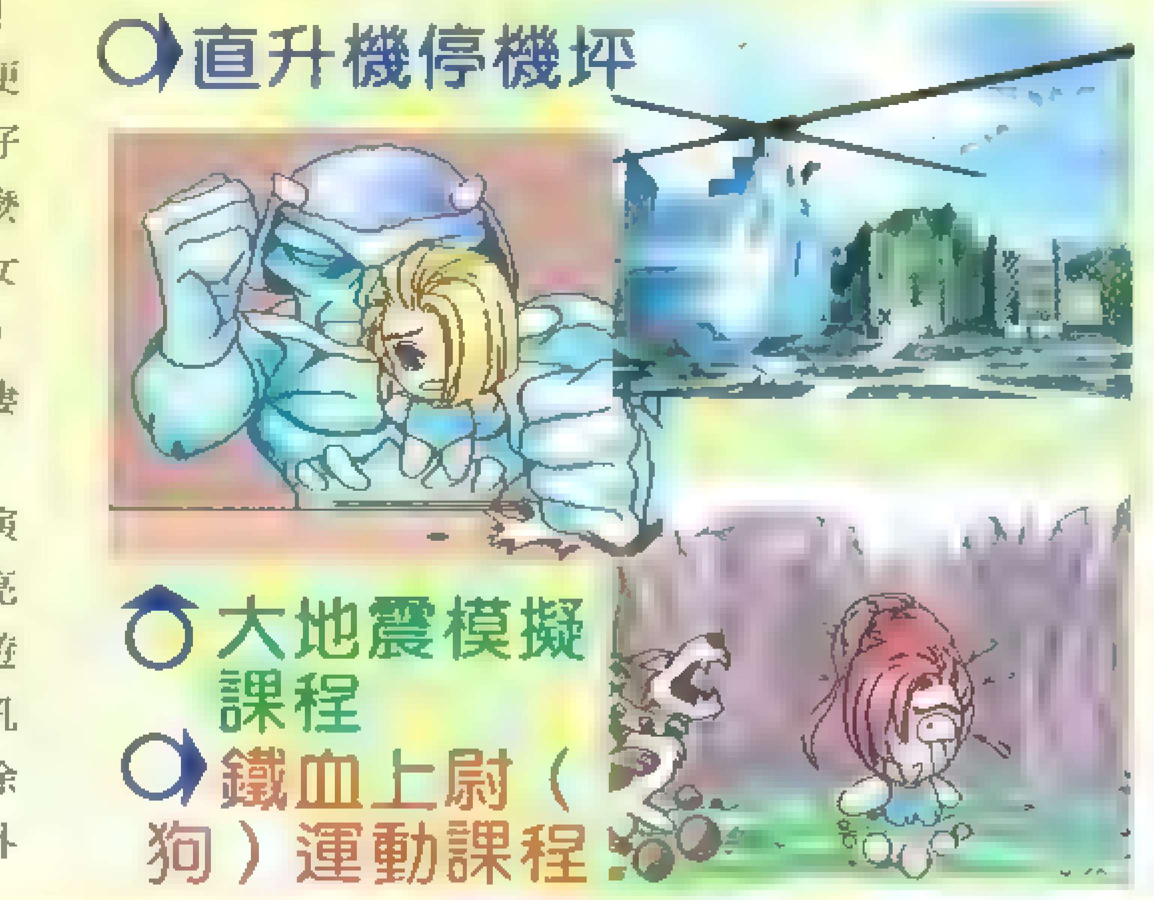
↑中心內部之三溫暖

→瘋狂博士人體生化減肥實驗

誠心相待上上策、享受娛樂遊戲中

遊戲進行中，將會有十位女主角陸續的加入瘦身美容的課程，這十個女孩子都有各自不同的身份背景；如明豔動人的頂尖模特兒，或者是溫柔深情的女學生，由於她們的個性完全都不相同，還有每個人也有她自己的瘦身美容目標，所以玩家必須細心的安排各式恰當的課程，另外就是在多樣的劇情中與女主角們達成良性的互動；隨著劇情的發展，玩家可以和她們發展成朋友、師長，或者是熱戀的戀人喔！當然了，如果玩家隨便亂安排課程，又不好好的關心照顧她們，那麼沒有人願意知道惹到女主角之一的女殺手時，玩家的下場會多麼的悽慘…

在畫面與劇情的演出中，少不了要有漂亮的音樂來搭配，此次遊戲特別與「將門獅子吼」音樂工作室合作，除了必備的音樂音效之外，玩家也有機會聽到女主角之一的偶像女歌手高歌一曲喔！相信在這種種的堅強搭配之下，「瘋狂醫院三－美麗大作戰」絕對不會讓玩家失望的！請大家密切期待推出日期吧！



→直升機停機坪

↑大地震模擬課程

→鐵血上尉（狗）運動課程

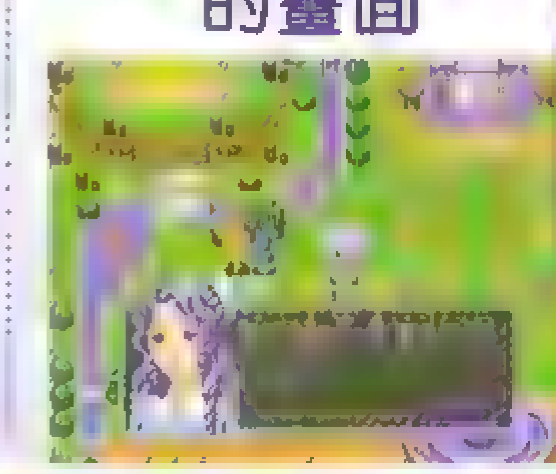
安琪莉可——女王之路

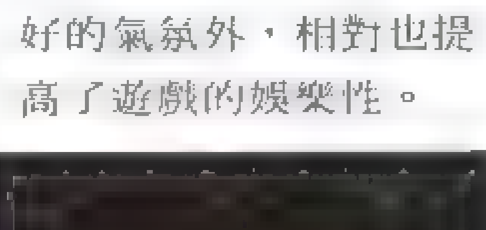
安琪莉可　女王之路（以下簡稱安琪），是光榮公司 97 年的一大力作，其不僅在風格上與過去光榮出品的遊戲有著極大的不同，在幕後工作人員的安排上亦屬　人創新，從企劃、美工至程式設計師全由女性同胞一手包辦，這種安排別說在光榮裏是異數，在整個遊戲界裏恐怕都可稱之為創舉了，接下來我們就來瞧瞧這款脂粉味很重的「安琪」吧！

遊戲遊樂器般的電腦遊戲

在許多遊樂器上的遊戲，往往都會運用大量的動畫來吸引玩者的關注，「安琪」在這方面亦不例外，從遊戲開始、到每位守護神施法、及遊戲結束時之結局畫面，都運用了眾多的動畫，且每段動畫皆配上了合宜的語音（只可惜目前筆者手上的版本，在語音部份是日文發音，不過聽說正式版可能會改成中文語音，就讓我們一同期待吧！），如此除了營造出很好的氣氛外，相對也提高了遊戲的娛樂性。

讀取記錄的畫面





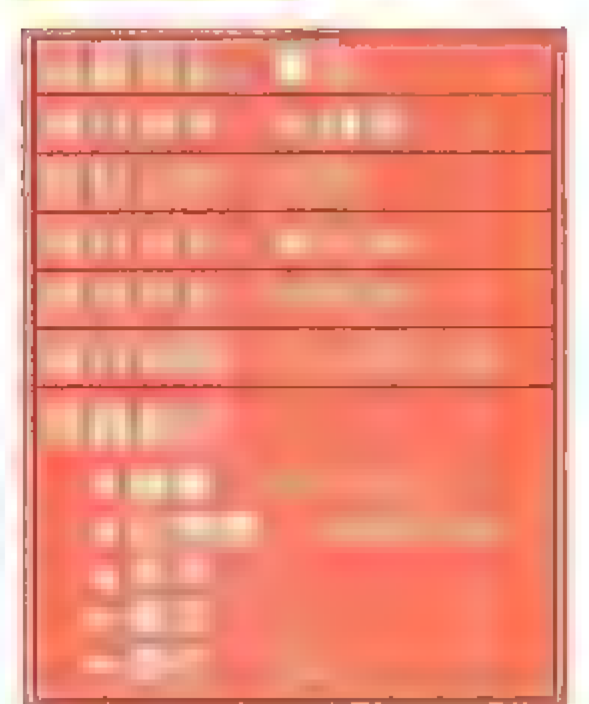
敵人相見分外眼紅

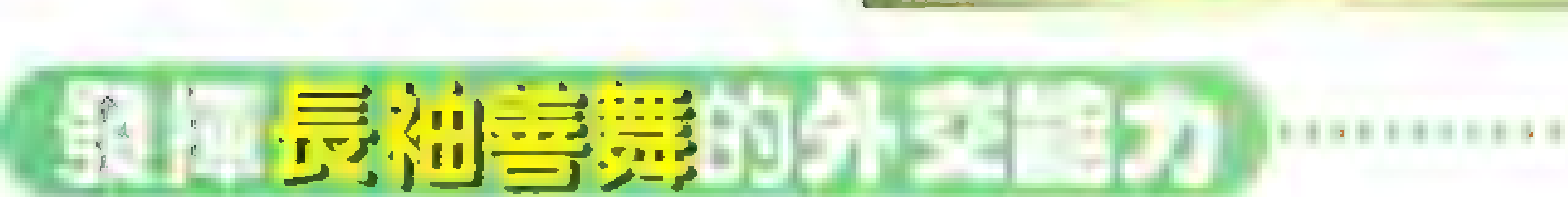
類似美少女夢工廠的風格

以策略見長的光榮公司，在今年度不可思議的推出了一款美少女養成遊戲，其主要遊戲過程就是在開始時先由玩家自行創立一位少女（星座、血型、名字由你決定），之後便要和一位驕傲自大、號稱氣質卓越的富家千金＋高材生來競爭女王寶座，現任的女王會派你與富家小姐各自管理行星的一角落，你們的任務就是藉著與諸位守護神的互動、體恤人民的需要，將所屬的半島盡力發展使其勢力範圍延伸至行星的中央，先達到者將可獲得女王的繼承權，除了這個最終目標外，遊戲還有許多旁線與其它設計，如：當你領土上的建築物達到 5 棟、10 棟…時，會做一個關於女王的夢；當某位守護神對你有好感時，會主動向你邀約；如果你和某位守護神親密度高達 200 以上，也許他會向你求婚而造成不同的遊戲結局；還有每隔 28 天現任女王會把你與對手做一評比，較優秀者可獲得額外的獎勵。

女主角可愛的臥室

美麗的戀人湖

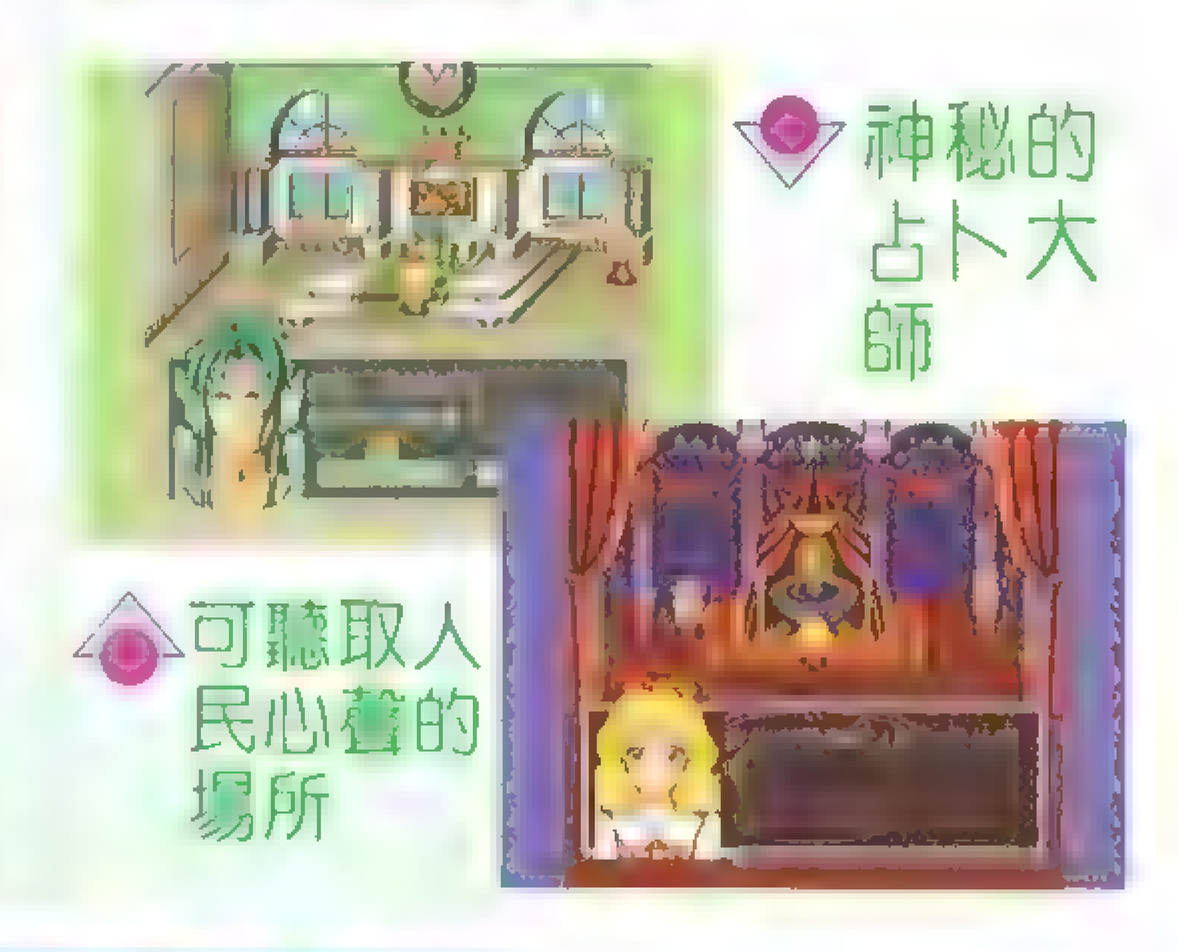




發揮長袖善舞的外交能力

「安琪」中所提到的守護神共有9種（分別為光、黑暗、水、火、綠、夢、風、鋼、地之守護神），他們每人所掌管的事務與本身的能力、個性、關心的重點及想法均各有不同，且彼此間亦有派系之分，所以要討好他們勢必得下一番功夫。如果能夠和諸位守護神保持友好的關係，在做起事來往往會有事半功倍的效果，反之，不但效果會打折扣，且還有可能遭到守護神的惡意作弄，故精明的外交手腕，可說是本遊戲的重頭戲，也是欲贏得勝利所不能忽視的要點，與大多數守護神合得來，除了對半島的建設有相當的助益外，亦可影響女王對你的評價。

在遊戲中有提供一個占卜的場所，玩家可透過其大致了解每位守護神的基本屬性與所好所惡，及和你的相性（即融洽度），且更神奇的是其中的巫師並擁有念咒語的能力，你可善用此功能來改變你與每位守護神間看對眼的程度。



神秘的占卜大師

可聽取人民心聲的場所

適合女性同胞的夏日小品

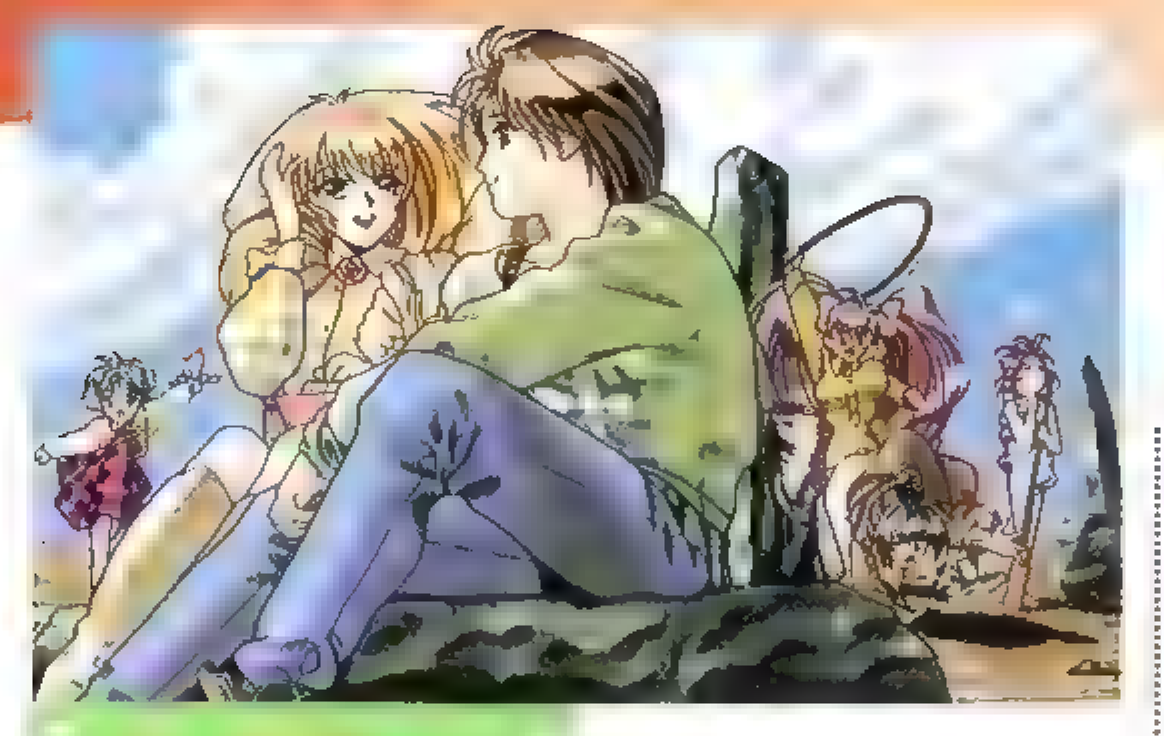
養成類的遊戲一向備受女生青睞，因為其避免了打打殺殺的過程與艱澀複雜的操作方式，取而代之的是可愛唯美的畫面，與可讓女性盡情發揮母性的設計，故其大受女孩子歡迎實在也是預料之中，「安琪」除了擁有這個眾所皆知的本錢外，還有一項得天獨厚的優勢，即是其在血型與星座上的研究十分考究，遊戲中的每個人物均有自己的血型與星座（除了現任女王與輔助官），隨著玩家輸入的血型星座不同，與每位人物合不合的程度就不同。除此之外，每位人物所表現的行為與思想也都與其本身的血型星座息息相關，這樣符合女性同胞關注焦點的設計（君不見坊間採購或研究星座與血型書的人， 80% 均為女生），焉能不被女生們特別照顧。

差點忘了一點，敝人之所以覺得「安琪」適合女生玩，也是考慮到非常重要的一點—它十分「輕薄短小」，大多數的女生總是受不了冗長遊戲的折磨，她們往往無法理解為何一個遊戲要玩上一、二個星期（或是廢寢忘食也要數天）才能看到結局，以及這樣漫長的過程值得可以得到樂趣嗎？顯然的「安琪」在這部份是可確保在女生玩煩前即可讓她們得到破關的成就感，所以筆者真得認為這是一個適合女孩子夏季消暑的遊戲，當然男孩子更不可錯過這個可愛妹妹的養成遊戲，讓我們在炎熱的九月天中一同來培育武則天吧！

關於女王的夢

忠誠的大神官

所屬半島的發展情形



愛弟正身陷危機…

EIMMY

自幼就失去母親的榮美，在父親的細心照料之下終於長成婷婷玉立的 17 歲少女，然而就在榮美 17 歲生日的當天，一手拉拔榮美長大的父親也離奇的消失了，只留下從小對榮美就有愛慕傾向的弟弟智美與榮美相依爲命；天性樂觀開朗的榮美並沒有因爲這些不幸的事而終日鬱鬱寡歡，她依然是笑容可掬的與弟弟快樂的生活在一起，直到父親以前的祕書理惠出現，改變了姊弟二人的命運。

理會要求榮美償還父親所積欠的大批債務，並扣押榮美家中所有的財產作爲抵押；可是，面對如此天文數字的債務，榮美實在無力償還，而弟弟智美爲了償還債務私下答應了理惠的條件，自願回到父親以前的事業速見綜合醫院。榮美發現弟弟失蹤後，到處片尋弟弟的下落；就在速見綜合醫院中，榮美發現一位外型酷似智美的女病患，榮美打從心底認爲她就是智美，可是爲什麼如此冷漠呢？

爲了拯救自己的弟弟智美，爲了查出其中的眞相，榮美喬裝成護士，混入醫院，展開了令人膽顫的冒險故事。

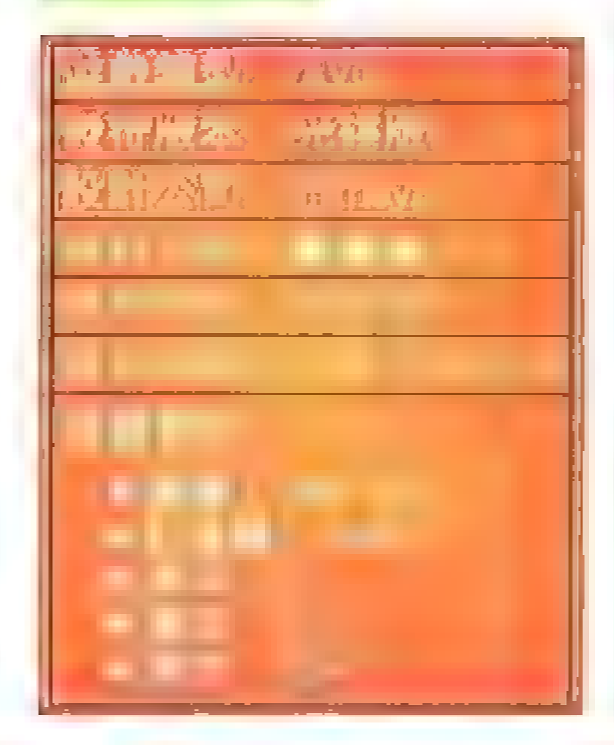
年輕少女總有想不完的煩惱

這家店的制服太養眼了

目的是讓你大開眼界

要救出身陷危機的弟弟，榮美必須使出混身解數，從女子高校生、看護婦到洋鏡館的女服務生，簡直比招考電視台演員還費工夫；同樣的，製作這套遊戲的製作公司 Himeya 也輕鬆不到哪裡去。

「EIMMY」的美術風格走的是「XENON」一數大便是美的風格，舉凡超眾的頭髮份量，傲視群芳的胸圍尺寸，其目的大概都是爲了震撼玩家的感官而來的；因此，咱們姑且不論好壞與否的問題，「EIMMY」的 CG 每一張都比別的 AVG 來的有看頭倒是不爭的事實。

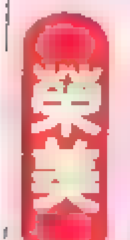


女子學校的長都是這樣的嗎

回憶總是最美的

當校醫也似乎太年輕了

登場人物一覽表

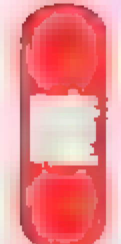


超級樂天派的開朗女孩，時時有新的點子與想法，好奇心十足，冒險勇氣也是十足，是個不安於室，動不動就會有驚人舉動的獨特女孩。

榮美父親的工作助理，是個追求流行的性感美女，平常的嗜好是收集各類型的唇膏，只可惜為人略嫌冷酷，感覺上不易親近的冰雪美人。

榮美的親弟弟，從小就常常住院的纖弱型男生，感覺文質彬彬，但是略嫌陰沈了點，個性上與榮美相差許多，是個意志不太堅定的軟弱男生。

速見綜合醫院的女醫師，醫師的白衣下時常是性感惹火的成熟裝扮，是醫院中知名度很高的風雲人物，在她受人矚目的外表下，似乎隱隱約約暗藏著什麼不可告人的祕密



半路殺出來的謎樣女孩，據稱擁有兩項金式世界記錄（頭髮的數量與胸圍），一路上都不太曉得她的來意與目的是什麼，只是暗中似乎一直幫著榮美解開故事的謎團。

穿著好像小丑裝的醫院患者，為了治療先天性的家族疾病而長期住在醫院內，她的童年有一半是在醫院渡過的，對醫院的一切也都有如自己家一樣的瞭若指掌。

似乎有所不明企圖的醫院護士，在醫院中以人緣奇佳而聞名，對每個人都一付笑容可掬的親切態度，但私底下就跟榮美一樣，找尋著某些祕密的答案。

嗯！有不詳的預感

主角可愛的麵包頭

姐弟大重逢

結論是

「EIMMY」雖然稱不上是 C's ware 的年度大作，但是在日本販售時還是掀起了一陣不小的炫風，發行公司還很有創意的在首批的特典內贈送一件相當別緻的雨衣，算是相當獨特的宣傳手法，不曉得國內的代理公司是否有意跟進，令人相當的期待，因為那件雨衣真的很不錯。

這次台灣方面預計發行的是最新的 Windows 95 版本，內容與 DOS/V 版相去不多，但是加入的龐大的真人配音資料，玩過該公司作品的玩家一定深知其箇中的絕妙之處。

美豔動人的女郎

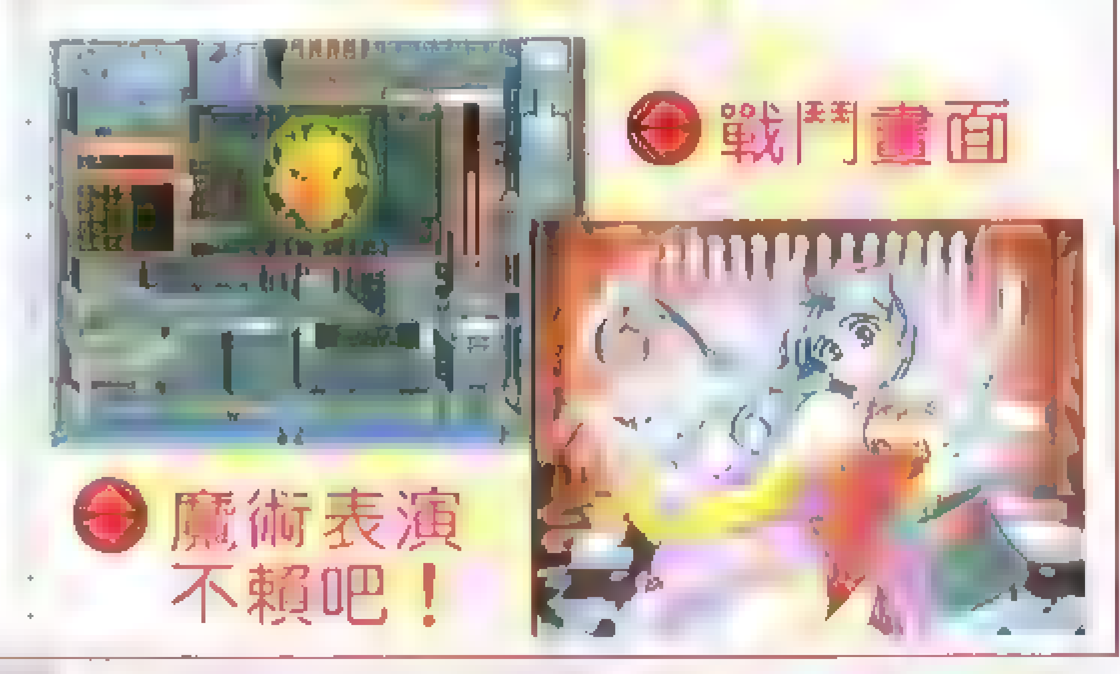
劇情急轉直下

女神學園

遊戲新創意 宗教螢幕現

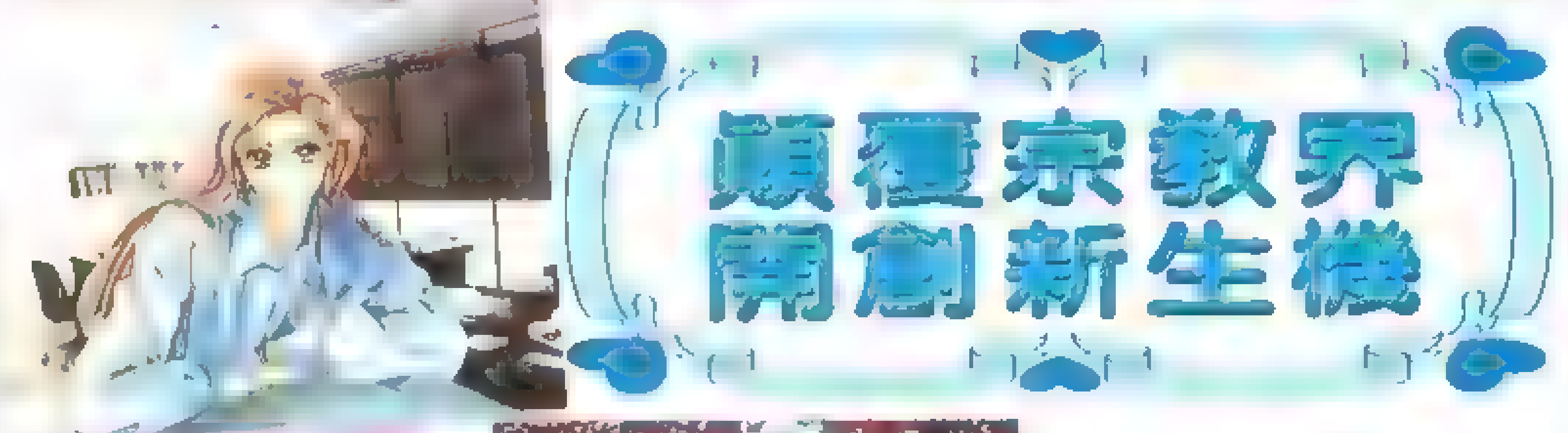
這兩年來全世界的宗教界真是熱鬧非凡，先是日本麻原彰晃真理教的地鐵毒氣攻擊事件，再是美國末世紀教徒的集體自殺事件，然後我們國內也不落人後的爆發出宋七力、太極門、無上法師等事件，一時之間整個宗教信仰成為國內熱門話題之一。

話說就在此時出現了一位年青人，他其實是某古老宗教的掌門人，眼看著別人的教派不斷的成長、茁壯，但是自己的教派卻是沒沒無聞，心中真是無限感慨，在看完了報上這麼多有關於宗教事件的報導之後，他決定要奮發圖強，要讓自己及自己的教派成為舉世聞名的大教派。在研究了這麼多個案之後，他發現不能墨守成規，必需有所改變才行，於是他決定一反過去傳統，挑選一位女子弟子來接手傳教的工作並擔任發揚教派之重責大任。在本遊戲中玩家所扮演的正是這名掌門人，必需要將這名他所挑選的女孩子教導成一位家喻戶曉的知名宗教家。



戰鬥畫面

魔術表演不賴吧！



顛覆宗教界 開創新生機

美麗動人的女記者

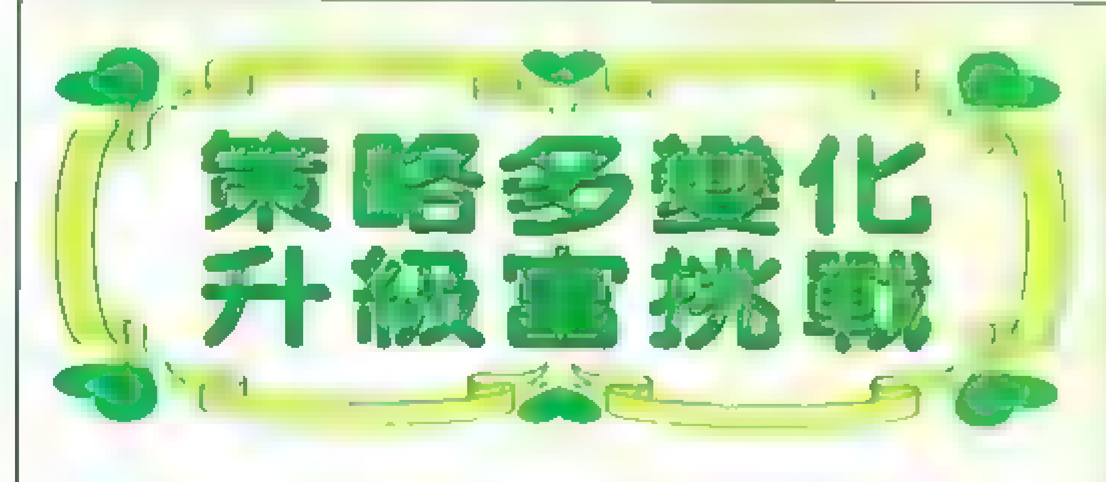
打工賺錢：拍攝廣告片

基本上這是一套類似〝明日之星〞或是〝美少女夢工場〞一類的養成型遊戲，所不同的是這一次玩家所培養的不是明星也不是養女，而是一名宗教家或是魔法師，關於傳教的方法，遊戲中並不預設立場，也就是說玩家在遊戲中可以像星雲大師或慈濟法師以仁慈之心感化世人，也可以學得一身真功夫與法術來普渡眾人、解決眾生的疑惑，甚致可以用變魔術、合成照片…等騙術來欺騙信徒，這意謂著玩家可以用各種不同的培育方法來教導女主角，其最後結果都可以使自己的教派成為世上知名的大派別，但是卻會使女主角成為完全不同的人物，當然萬一騙的太過火也有可能郎噹入獄。

玩GAME學占卜 寓教娛樂中

在女神學園中特別將課程種類及主角參數適度加以減化，以減少重覆及不必要的麻煩，但是該有的樂趣與挑戰還是不可缺少的，因此除了一些必備的課程以外，也可以去從事各種打工、訓練、修行、交際、戰鬥、宣傳、救災、佈道大會…等等各種各式各樣的活動。

做爲一套探討宗教的遊戲，內容可就不能亂掰了，製作小組參考了非常多的西洋星象、占星術、血型、以及中國傳統的風水命理、奇門盾甲…等書籍，因此在遊戲的過程中，玩家也可以學到一些眞實的相關知識，這些知識對於玩家日常生活、交友、求職、待人處事…各方面，相信也是會有所幫助的，就算你不相信算命，那麼藉此機會，在輕鬆愉快的心情下稍微了解一下相關的說法，也不是什麼壞事吧！



遊戲的進行方式基本上和明日之星Ⅱ相似，但是多加了一項出外修行的功能，採 RPG 方式，玩家可以自由在幾個不同的市鎭中行走，利用本功能玩家可以到城市裡到處逛逛，可以和市民聊天交談，以法力幫助他們解決各式疑難雜症，也可能會在此遇到爲害人間的妖魔鬼怪，這時就必需使出斬妖除魔的能力和怪物周旋到底，戰鬥的進行方式也是採用和 RPG 相同的方式，出場的敵方怪物有數十隻之多，玩家可以用各種魔法來進行攻擊；在順利解決民衆所委託的事件或者在成功打敗妖怪後，都可獲得一些點數或寶物，寶物可以自己使用或販賣圖利，某些特定的寶物還可以用來攻擊敵人，至於所獲得的點數玩家可以自由的分配至任何一個參數項，這一來玩家就不用再擔心參數高低不均的問題了。

在這一類的遊戲中不管做什麼事都要花錢，所以賺錢是很重要的事情，在本遊戲裡賺錢的方法可不只是到處打打工而已，玩家還可以生產許多產品來出售圖利，其中包括健康食品、誦經錄音帶、神蹟發光照片、錄影帶等等，可別小看這些雜七雜八的產品，如果能善加利用宗教力量，一件成本要不了多少錢的小產品，如發光照片可能就可以賣個幾十、幾百萬，反正一個願打、一個願挨。

雖然遊戲的題材是蠻嚴肅的宗教問題，但是本遊戲採用極爲輕鬆幽默的角度來看待此問題，因此遊戲的過程中不論是故事、對話、還是各種事件都儘量以幽默的對白與輕鬆的口吻來描述，配合刻畫頗爲細緻的美少女畫面，應該可以讓玩遊戲的您時時刻刻都保持在最佳的心情。

恐龍動物園

精細高解析的寵物來囉！

這一陣子大家流行養電子雞、電子貓、電子狗、電子恐龍…養這些電子寵物確實是很有趣的一項休閒活動，但是卻有兩個明顯缺點，首先是畫面解析度太低，單色的畫面加上單調的音效，實在是既不生動又不美麗，現在您大可不必委曲自己，『恐龍動物園』讓玩家可以用 640 × 480，256 色的精緻畫面來養恐龍，而且還加入了經營策略的挑戰性，因此更有可玩性與耐玩性。

遊戲中玩家扮演一名出色的科學家，基於對恐龍的熱愛，不眠不休的研究如何使恐龍復生的技術，可是當他向動物園提出這個構想的時候，大部份的人不是不願相信，就是認爲養恐龍是很危險的事情，因而都不肯幫助他，於是他只好向銀行貸款自己開設動物園來實現這個願望。

◀如何將恐龍動物園經營的有聲有色呢？

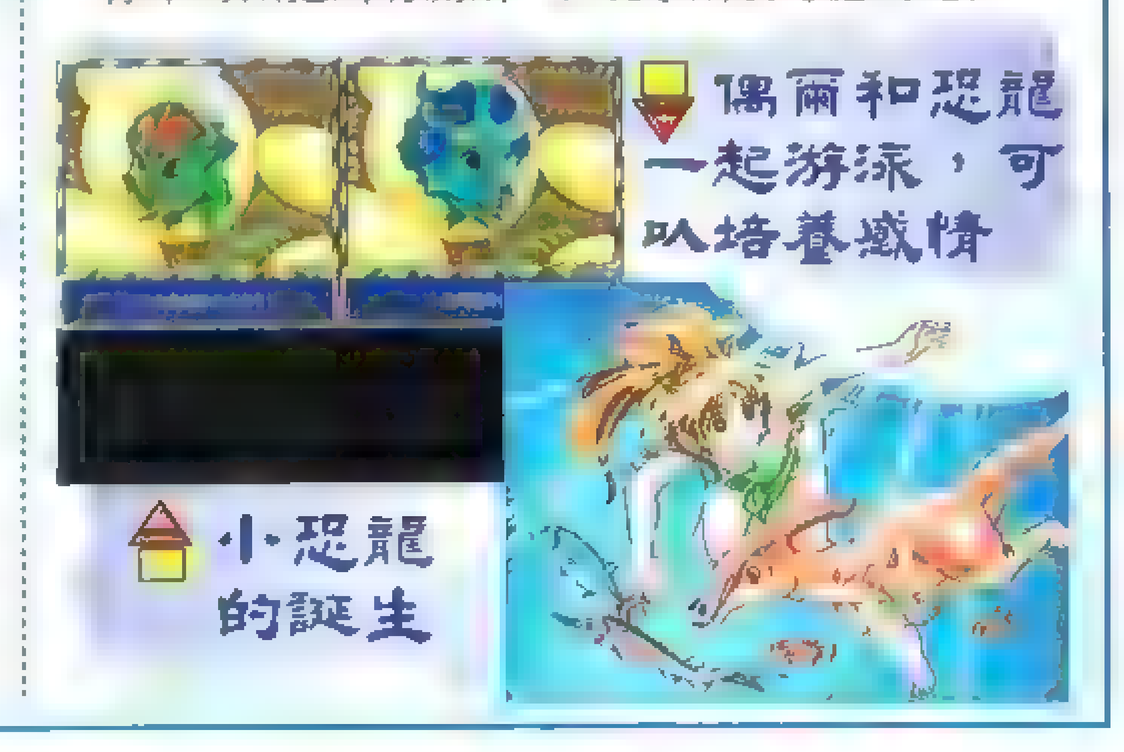
▼恐龍動物園一角

▲要建設足夠的設施喔！

多元化經營動物園

在遊戲中玩家主要的挑戰來自兩個地方，一是必需將動物園經營的有聲有色，吸引遊客上門以賺取更多的錢，二是利用賺到的錢，培育出更多的恐龍。先來看看經營的部份，動物園的土地都是租來的，玩家可以依照的己的需求決定要租用多少土地，並加以適當的開發，也就是要在租的土地上建設許多相關設施。

玩家只要以滑鼠點選即可將所選定的設施或建築加在地圖上，要想吸引遊客上門除了要有足夠的設備之外，各項設備的位置也是很重要的，分佈要均勻，而且不能把兩種不適合的設施擺在一起，比方說，你不可以把所有廁所都集中在一個角落，不然在其它地方想要尿尿的話就很不方便啦！還有廁所和餐廳也不能擺在一起，很不衛生的耶！諸如此類的問題都是玩家所要考慮的地方。



▼偶爾和恐龍一起游泳，可以培養感情

▲小恐龍的誕生

新興行業——養恐龍喔！

再來說說養恐龍的部份，這就牽涉到一項叫做『科技指數』的參數，遊戲中玩家必需投資一定金額的資金做爲研究發展費用，如此便能提高動物園的『科技指數』，也才能夠開始培育恐龍，一共有 40 種恐龍可以培育，不管是哪一種恐龍只要能夠培育成功一次，以後就不需再花錢培育，只要直接下蛋並加以孵化即可，生出來的恐龍必需加以小心照顧，否則很容易生病甚至死掉，如果柵欄太小、或是將恐龍放在不適合的地方（例如將暴龍沈到水裡、魚龍放在陸地上…等）…恐龍就會生病體力也會變差，反之如果經常和恐龍一起玩耍、散步、或是幫恐龍洗澡…那麼恐龍的心情就會比較好、體力也會更好。

遊戲中還有各種天災，包括：水災、火災、地震、龍捲風…等會危害到恐龍的健康狀況，因此每次天災後一定要記得將園中所有恐龍的健康狀況檢查過一遍才行，最可怕的還是傳染病，如果有一隻恐龍感染到傳染病而玩家又沒有即時發現的話，便會一傳十、十傳百，很快的就會有大量的恐龍得病，到時不但要花一大筆醫療費用，可能還會損失好幾隻恐龍呢，因此傳染病的防治非得下功夫做好不可。

如果沒有將恐龍關好損失可就大了

閒暇時騎恐龍去散步

原角龍

玩遊戲還可以增加學問唷！

策略遊戲總免不了會出現一大堆數字，還沒開始玩頭就暈了，爲了減輕玩家腦袋的負擔，遊戲中附有一項『評估收入』的功能，玩家可利用此一功能預先調整各項參數之值看看對於結果會有什麼影響，如此相信可以免去玩家許多猜測亂玩，一再重覆測試…的麻煩，對於一些較性急的玩家，遊戲還提供了『加一天』的功能，每按一次，時間就會往前加一天，使玩家可以在最短的時間裡馬上看到各項措施所造成的結果，完全免去等待的無聊過程。

遊戲中附有一項『恐龍大百科』功能，以精彩的圖文詳細介紹遊戲中所有的 40 種恐龍的資料，讓玩家在遊戲中可以學習到更多有關於恐龍的正確知識，值得一提的是這些資料可不是隨便找一本書抄一抄的，由於製作小組的成員本身對恐龍非常有興趣，因此本來就常常收集有關的資料加以匯集整理，其中許多都是科學家在最近這幾年才得到的最新發現，國內大部份介紹恐龍的書都是翻譯外國的資料，時效上本來就慢一點，因此在本遊戲中玩家可以看到許多書上可能都還找不到的最新資料呢！花一套遊戲的錢可以養電子恐龍、得到一本恐龍百科圖鑑，還可以玩一套策略遊戲，算起來可是相當划算的了。

似鳥龍

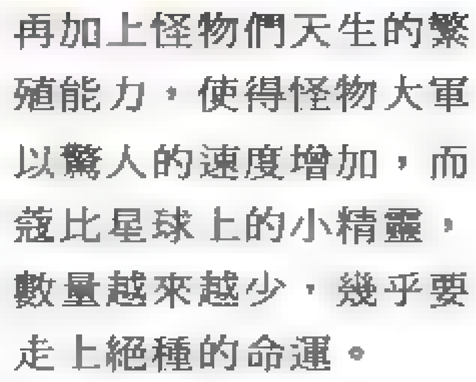
替恐龍洗澡

遊樂器材

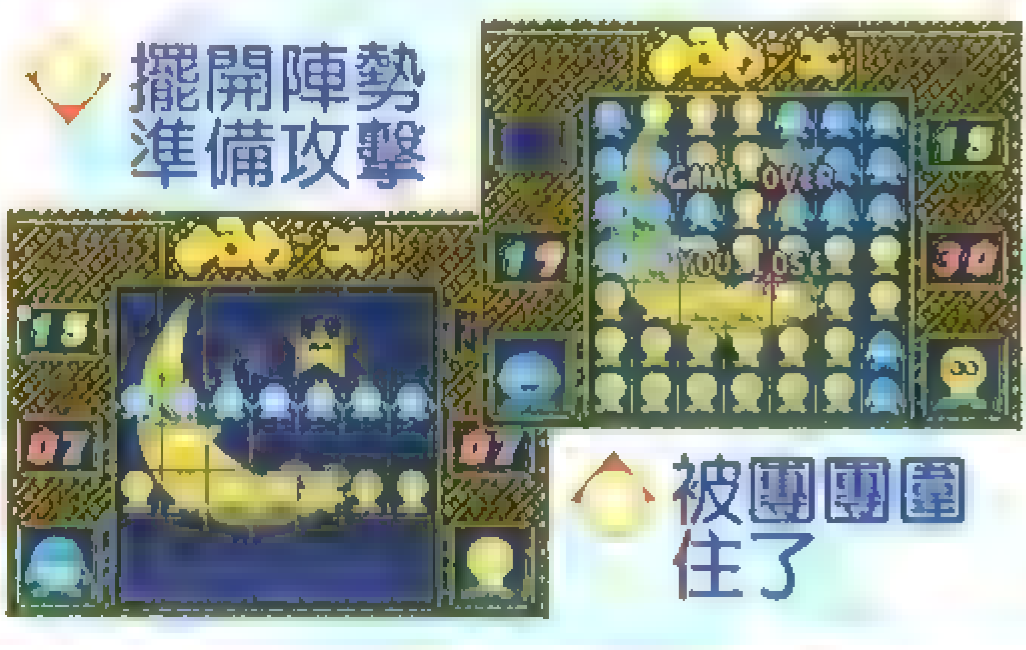
韓國製的遊戲喔！

淘氣小精靈

在距離地球遙遠的蔻比星球上，居住著一群天眞又活潑的小精靈，他們過著安和樂利的生活，直到有一天，突然出現許多異種怪物，要將美麗的蔻比星球佔爲己有，雖然小精靈們奮勇抵抗，但這群怪物擁有可怕的魔法，可以將一隻隻可愛的小精靈，轉化成爲和他們同種類的變種精靈，再加上怪物們天生的繁殖能力，使得怪物大軍以驚人的速度增加，而蔻比星球上的小精靈，數量越來越少，幾乎要走上絕種的命運。



就在此時，精靈長老發現了一件事，原來精靈族體內就擁有自由變換形體的能力，被怪物同化的小精靈，只要經過同伴的呼喚，還是可以恢復本來的面貌！於是，長老派出了精靈族的勇士到各地去，希望能從怪物的手中，救出遭到轉化的精靈，團結衆精靈的力量，一起爲恢復蔻比星的和平而努力。



擺開陣勢準備攻擊

被團團圍住了

遨遊在精靈的世界裡…

夏日裡玩累了逛迷宮、練功爲主的角色扮演遊戲或是打打殺殺、血腥暴力的動作遊戲，是否想要換換口味，能有一款玩起來有趣、沒有負擔的遊戲來放鬆一下心情？那你可以試著進入「淘氣小精靈」的卡通世界之中，隨著各個稀奇古怪的生物，進行一場愉快的戰爭。

遊戲的規則相當簡單，要獲得勝利必須在方格棋盤上不斷擴張我方精靈，消滅掉全部敵方怪物；或等到全部的區域都被佔領，由電腦判定數量較多的一方成爲贏家。每關開始會有敵我雙方兩種不同種類的單位分佈在方格棋盤上，玩家則是操縱我方精靈移動向外侵略，額頭上有V字標誌的英雄精靈，是無法被同化的。

灰色精靈一開始不屬於任何人控制，但是可以被敵方或我方同化。移動方式有二種，第一種是指定一個精靈向鄰近的一格移動，則會繁殖出另外一個精靈，並且原來方格的精靈仍會存在；第二種移動方式爲跳躍，可以指定某一個精靈跳躍一格的距離，跳過其他精靈。

海星怪正在打瞌睡

雙方平分秋色再加加油

較勁鬥智遊戲中…

在看了以上的說明後，你是否覺得規則這麼簡單，遊戲可能沒有什麼挑戰性，那你就大錯特錯囉！本遊戲的最大特點就在於高強的人工智慧，假如你稍有疏忽，被電腦侵入內部，下場可能就是全盤皆未。尤其是兩方勢均力敵的戰況下，輸贏可能只有一兩子的差距，必須步步為營才行；就算是我方遙遙領先、即將大獲全勝之時，電腦也有反敗為勝的能力。

在某些關卡的預設佈置，對玩家可說是極為不利，可能走了一兩步，就陷入了重重包圍，假如玩家採用防守戰術，可能會因為四處都遭受攻擊，而顧此失彼，被重重的敵方吞沒。此時要有壯士斷腕的決心，放棄原先的根據地，派出一小支敢死隊突襲敵方，在敵人後方到處破壞，反而會有一線生機。

贏了！真棒！

開始戰鬥

從一隻小精靈開始慢慢號召同伴

善用腦力、頭好壯壯

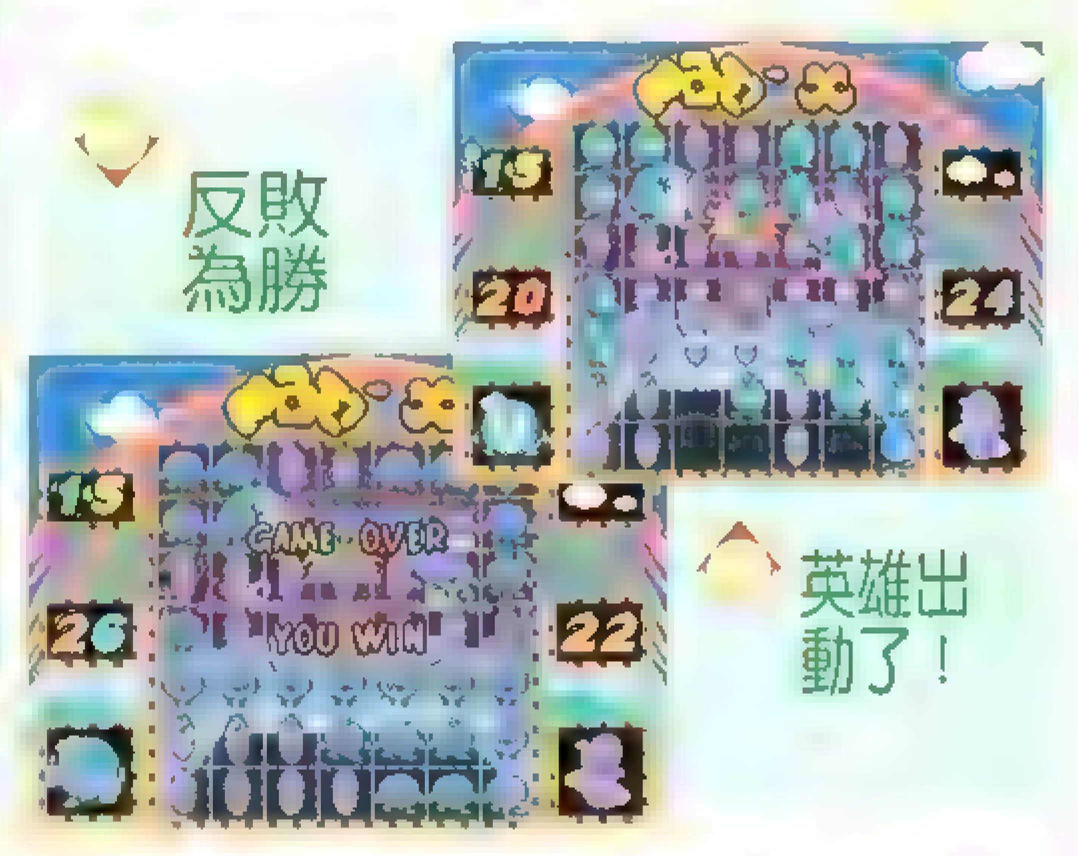
由電腦獲勝，真不甘心

敵方節節逼進

有一種類型的關卡則是許多障礙物將整關地形分隔成數塊，每塊之間都不相連，要攻擊到其他的區塊，只有用跳躍攻擊，又會造成原來的地方留下許多空洞，可能讓另一處的敵人攻擊過來，原先佔領好的區域，也有可能因此淪陷，這等於是互相交換了彼此的地盤，要如何把地盤越換越大，就要考驗玩家的腦力了。

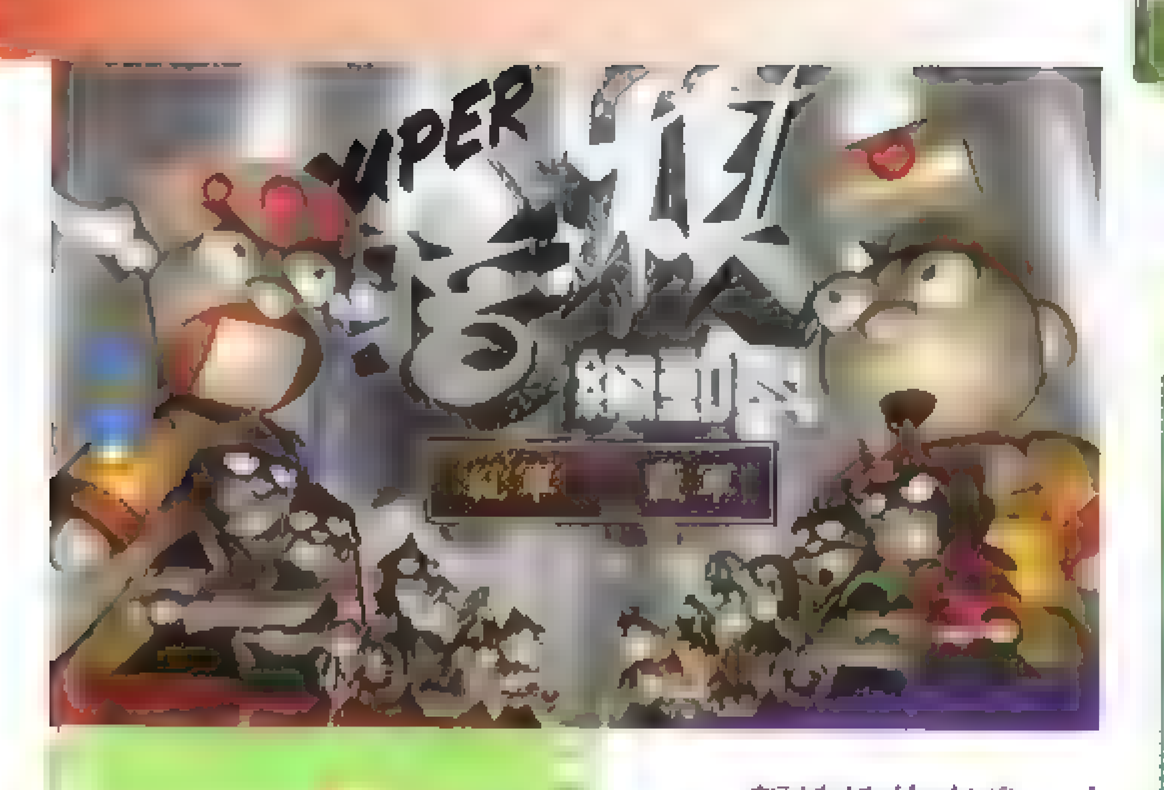
其他像對稱型的地形，只在中央有不同的地形變化，這些地形對決定勝負非常重要，因為在對稱的地形上，雙方的攻擊和防守可能互相抵消而陷入僵局中，而佔有不同地形的一方，可能因為有一個奇特的攻擊點，在緊要關頭展開致命的一擊，因此在關卡初期，需不惜代價攻下這些要衝點，才是確保勝利的方法。

以上所說的只不過是遊戲全部數十種關卡中的幾種而已，各關卡之間除了地形的差別外，過關的技巧也有很大的不同，一關接著一關的挑戰令人百玩不厭，假如您不排斥這類益智休閒的小遊戲，那麼歡迎您來玩玩這款「淘氣小精靈」，保證不會讓您失望。



反敗為勝

英雄出動了！



暗棋總動員

活靈活現的立體象棋…

靜悄悄的夜晚，人們都已經睡沉了，大地萬物也都在微打著鼾…突然，電腦桌前的一個棋盒中發出聲響，一對、兩對眼睛探了出來，接著神奇的事情發生了，幾個棋子跳到凌亂的桌上，他們分別身著古代中原兵卒及蕃邦武士的服飾，代表著藍軍及紅軍，手執兵器往對方陣營衝…轉瞬間，電腦桌幻化成一座立體棋盤戰場…

藉由 3D 工作站的輔助，將每顆棋子、立體棋盤、背景畫面及過關動畫立體化，並將平板而懶洋洋的棋子一個個從棋盤上拉起來，成爲站立在棋盤上的戰士，他們除了有惺忪得可愛的眼神，還會像「玩具總動員」中的牛仔與外星人一樣伸手打架呢！我們可以看到『將』變成一朝天子，擁著能武能文的『士』及其他大車小卒縱橫沙場；還可見到『帥』成爲一名野心勃勃的蕃邦大王，帶著他的老臣宰『相』、大『炮』及小兵逐鹿中原。

go！go！大家一起向前行

棋子飛上天囉

逗趣可愛的遊戲世界

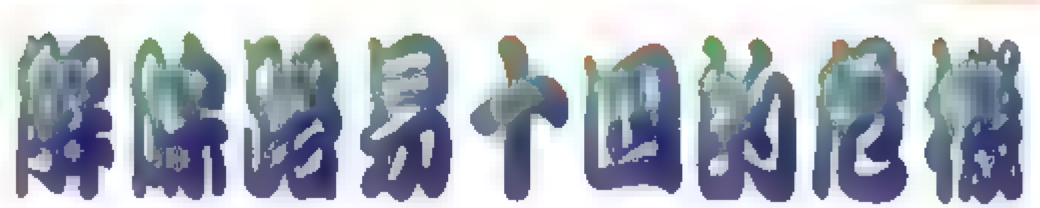
在棋盤設計方面有玩具世界、海底世界及電腦內部等幾種，每過一關還有一幅炫目華麗的畫面呈現贏者戰後的心情，例如有的是一面吃西瓜、一面悠閒的看煙火，有的是在櫻花樹下漫步，有的放風箏或釣魚。而每一顆棋子在規則下吃別人或被吃掉時，也都會有一段很精巧有趣的小動畫，如『帥』的大頭咬、『將』的鐵鎚敲、『仕』用劍劈、『相』的閃電擊、『炮』的火炮轟及『象』的一口吞。

遊戲除了可以單人進行之外，還可以兩人同玩或接受電腦之段位認定挑戰，兩人玩時還有很貼心的設計：到何關卡對戰及決定幾戰幾勝的選項，以免兩人玩到翻臉。整個遊戲主要是以滑鼠控制，兩人玩時另一人可以鍵盤操縱，片頭、過場、片尾等，約有 20 分鐘左右的 3D 動畫，如果您通過了 6 大關的考驗，還可以在片尾看到各個棋子於主人醒來查看異況時匆忙歸位的有趣模樣，就好像「玩具總動員」的玩具們一樣。

全家大小閒來打發時間的好遊戲，強力推薦這一款。

各式的場景頗有變化

來場『電腦』大戰吧！

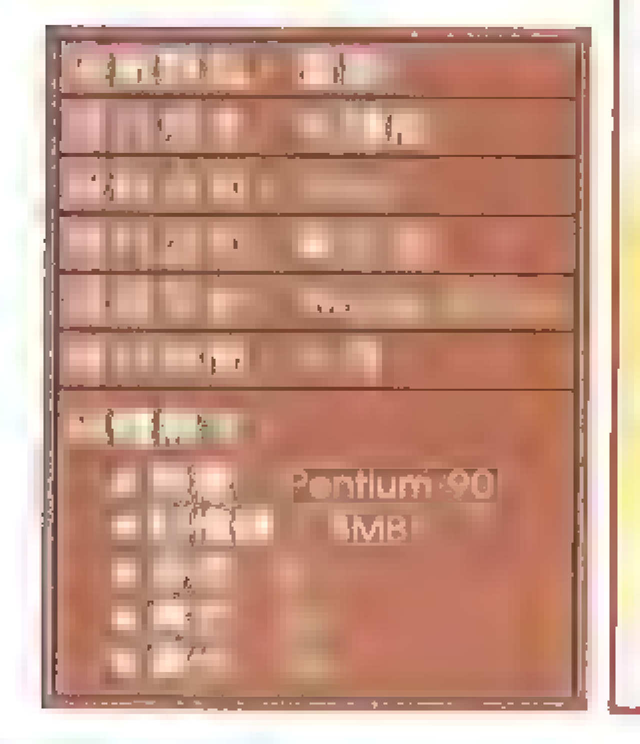


由 Cyro Interactive 設計的《凡爾賽宮庭疑雲》是一套融合十七世紀法國音樂、藝術、建築、皇室服飾寓教於樂的冒險遊戲，故事的背景是發生在十七世紀末法王路易十四時代的凡爾賽宮，由於幕僚長邦田（Bontemps）發現有人密謀推翻法王，但礙於個人能力有限，因此委託扮演國王待從拉隆（Lalande）的玩家收集消息，以粉碎政變的陰謀。

Cyro Interactive 在設計《凡爾賽宮庭疑雲》時，特地請擔任凡爾賽宮館長長達二十年的 Beatrix Saule 傾力協助，完完整整地將這座於一六八五年重建的凡爾賽宮搬上電腦螢幕。玩家不僅可以進入當時掛滿油畫與帷幔的宮廷內（如今已有數十年不對不開放），進行一場虛擬的藝術之旅（按下滑鼠右鍵後會出現畫作的簡介），亦可進入凡爾賽宮內目前已不存在的地方，例如 Staircases 大使的辦公室等古蹟，均在此遊戲中重現螢幕。

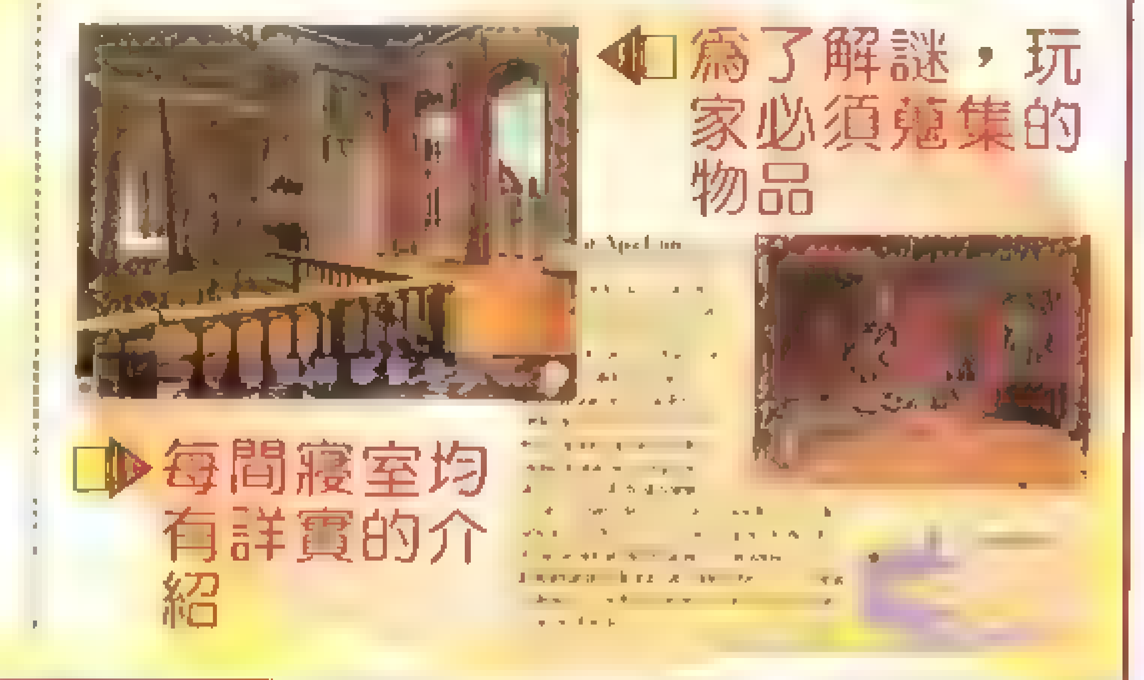
國王的幕僚長邦田堪稱良相佐國

遊戲將重現凡爾賽宮宮廷宴會的盛況

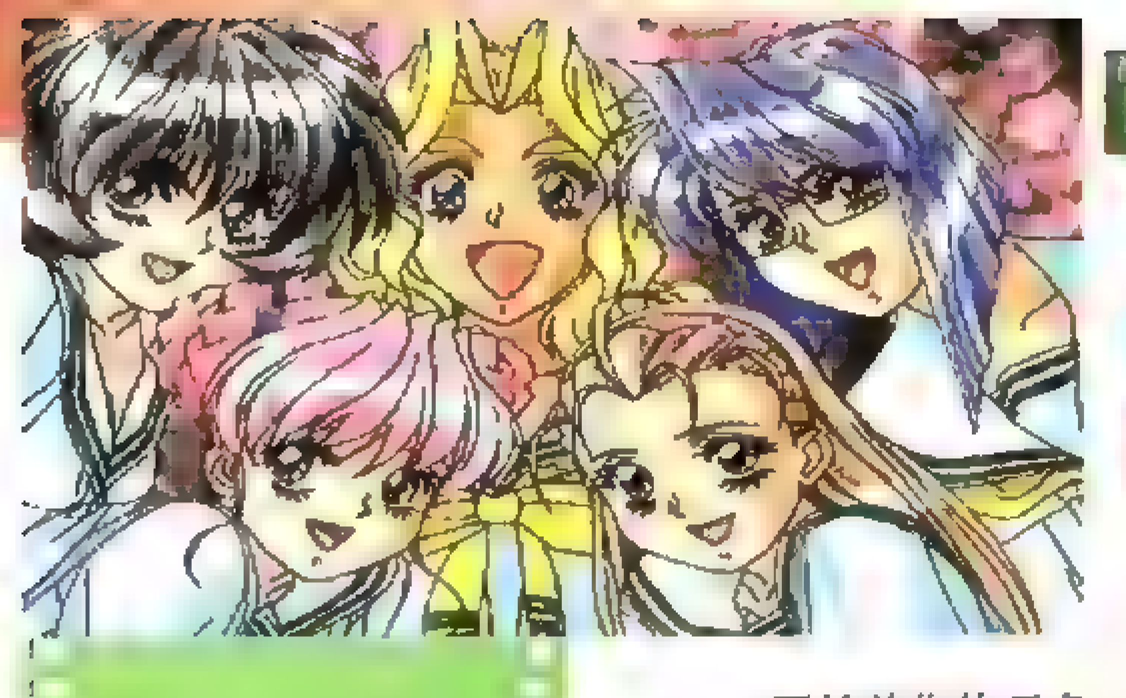


OMNI 3D讓你盡情參觀

本遊戲介紹凡爾賽宮的手法相當獨特，除了長達四十分鐘悅耳的巴洛克音樂伴隨遊戲進行外，以 OMNI 3D 引擎建構的 3D 環境，讓玩家可以第一人稱的視野，藉由移動滑鼠在宮內進行三百六十度的瀏覽，整個畫面表現富麗流暢。小空間只有一個視野，而大空間則有多個視野，並可在大空間內任意移動。另外，《凡爾賽宮庭疑雲》的遊戲操作介面相當簡單，玩家只要移動滑鼠在螢幕上尋找可互動的物件便可。在接觸到正確的物件時，游標將變成適當的互動圖示，指示你在遊戲的行進與取存和運用物件。遊戲中大多數的對話是在玩家接近站立不動的人物時發生，解謎的難度適中，是款值得一試的冒險遊戲唷！


為了解謎，玩家必須蒐集的物品

每間寢室均有詳實的介紹



新麻煩五人組

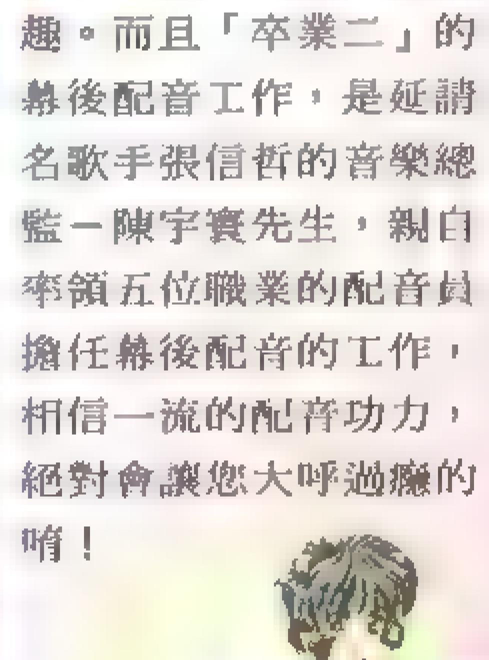
卒業2

不同於前作的五名女學生，「卒業二」中登場的新主角，更潑辣、更活潑、更難搞定！有心高氣傲的石橋美佐子、放蕩不羈的莎歐莉、溫柔可人的安田舞奈、行事乖張的櫻井仙蒂以及天真可愛的谷由利佳。您將教導這五位個性截然不同高中女生，滿足為人師表的快感。

每位主角都會因指導內容的不同，而產生各式各樣的故事結局。您能讓成績頗差的莎歐莉考進一流國立大學？您能讓文靜內向的安田舞奈一躍成為紅遍半邊天的脫星？您能讓單純活潑的谷由利佳成為黑社會大姐頭？您能讓交友眾多的櫻井仙蒂乖乖嫁作人婦？您能讓唯我獨尊的石橋美佐子成為一名記者？這些任務對玩家來說都是相當大的挑戰唷！

◆上學去囉！

◆排排站

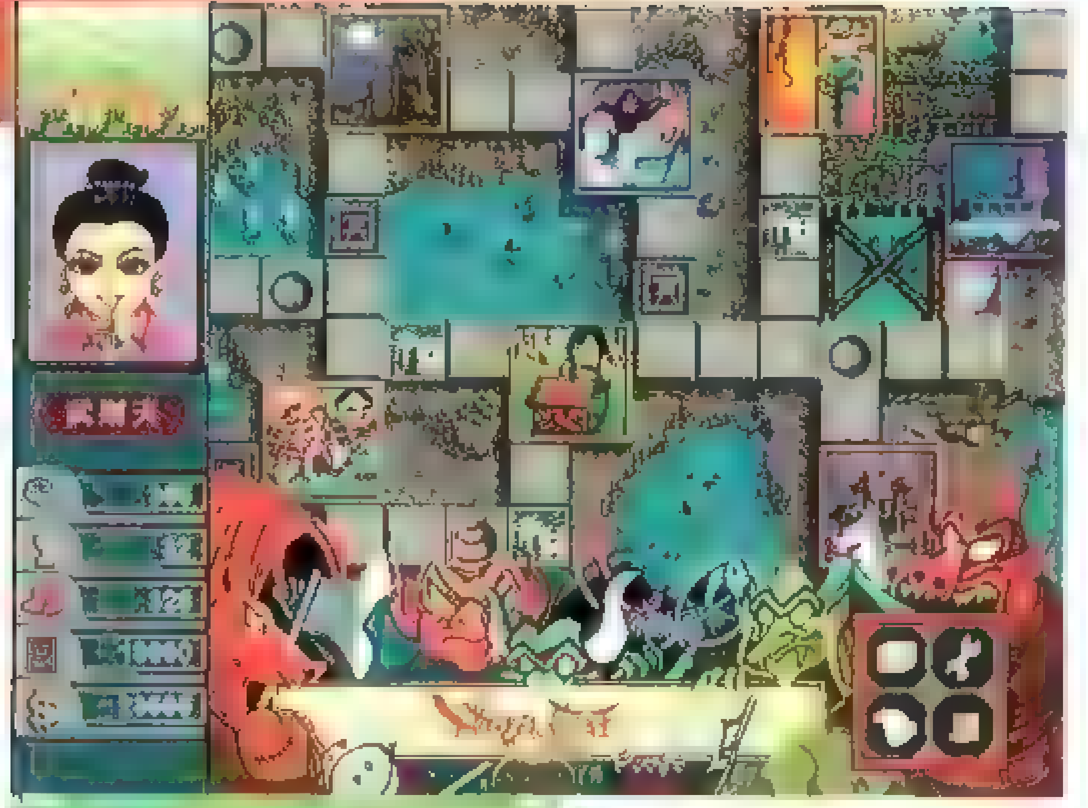


更豐富的課外活動

除了話劇比賽、運動會、校慶等固定活動之外，寒、暑假繽紛多彩的校外生活，將帶給您前所未有的刺激。學生們會偷抽煙、會到不良場所打工、會到海邊遊玩戲水…各種各樣的「麻煩事 & 鮮事」都會發生，您將可能被這些學生搞的「暈頭轉向」。而座位、課程的安排，老師與學生的個性，學生間的互動相處，心理輔導的進行，身體健康的維護，意外事件的發生等等「變數」都會影響到學生的評價。所以玩家將可以發現這是一款「不容易」的養成遊戲，想挑戰同時讓五名學生考上國立大學嗎？想讓校長蓋上「一流教師」的標籤嗎？請來遊戲中試試看吧！

除此之外，遊戲還大手筆的進行「文字」、「聲音」全面的改版，就是為了讓更多的玩家都能享受到遊戲的樂趣。而且「卒業二」的幕後配音工作，是延請名歌手張信哲的音樂總監—陳宇寶先生，親自率領五位職業的配音員擔任幕後配音的工作，相信一流的配音功力，絕對會讓您大呼過癮的唷！

美少女們的新服照



故事的源由

現在的討債鬼可真兇啊

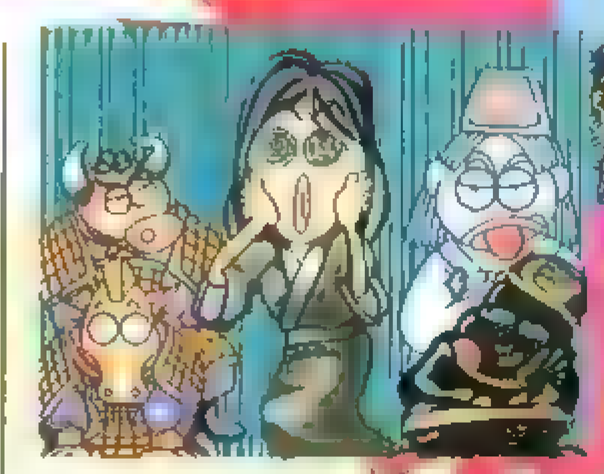
地獄也瘋狂

由於人間的人們、自私自利、道德淪喪、無惡不作…，於是乎地獄越來越擁擠了。而地府裡的最高統帥－東嶽大帝：因操勞過度而申請提早退休，玉帝正苦惱著如何安排接替人選…，正巧天兵天將來報，說逮到二桌聚賭的小神們，玉帝抬頭一看原來是秦始皇、劉邦、李世民、武則天、成吉思汗、趙匡胤、朱元璋這些歷代名君，竟然窮極無聊地打起衛生麻將。

於是玉帝心生一計，將他們流放到地獄將功贖罪，並了解民情。看誰累積最高的聲望值，便由誰接管〝東嶽大帝〞這個肥缺，一場龍爭虎鬥的競賽就這樣展開了…

看看誰才是真命天子

【地獄也瘋狂】是一部輕鬆有趣的大富翁遊戲。以往一般人對【地獄】總是停留在陰森、恐怖的印象裡。這次天堂鳥製作小組將扭轉地獄令人觸目心驚的形象。找來了歷代有名的君王，讓他們一起爭奪地下總司令～東嶽大帝的寶座。



哇！這個女皇可真了得 生人迴避

將地獄中驚悚殘忍的刑罰加點創意，變成了誇張爆笑的畫面：面目猙獰的夜叉鬼卒將以可愛的模樣出現、十殿閻王也賦予新的造形、陰暗可怕的場景各具特色；另外還設計了五十多種異想天開的道具卡供您揮霍。

遊戲中的即時事件，全部以動畫展現精彩可期。此外，製作小組別出心裁地設計了六種有趣的過關小遊戲，讓玩家有物超所值的感覺。看盡天上諸神、玩遍人間英雄。何不試試不一樣的題材。跟我們一起到地獄瘋狂一下吧！

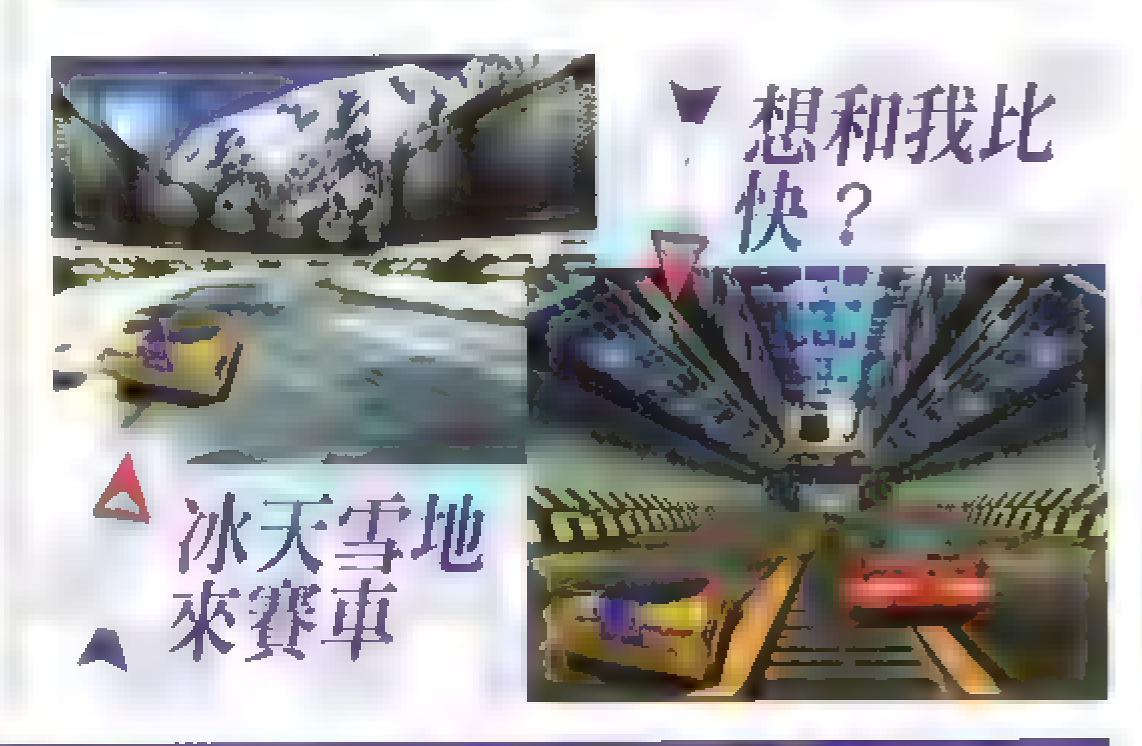
結局畫面

遊戲類型	益智
發行版本	光碟版
設計公司	天堂鳥
[illegible]	[illegible]
使用平台	DOS
發行時間	未定
硬體需求	
★機種	486DX2-66以上
★記憶體	8MB
★音效	S
★模式	V
★操作	K/M

賽車遊戲又有新選擇囉！

國人自行開發的首款 3D 賽車遊戲，「終極賽車」現已進入測試階段，相信很快便可以推出上市，為了滿足各位玩家的好奇心，筆者特地為大家作追蹤報導，「終極賽車」打從二月份 DEMO 時，便已吸引許多玩家的注意，而在 8 月份台北的「電腦應用展」中，玩家們也已經可以試玩全部的賽程，配上 3D 加速卡，玩家們更可以體驗終極賽車的速度及美感，簡直是「酷」得難以形容。

為了給玩家們炫麗的感覺，所以增加很多跑道的設計，材質也都做了大幅度的修改，跑道的數量也從原先的 6 個增加到 8 個，車子的造型也變得更具現代感。遊戲的畫面相當生動逼真，這一切都得歸功製作小組的用心及毅力，因為所有的的材質都是用 SGI 工作站所繪製的。（SGI 就是可以做出像 ID4、侏儸紀公園特效的工作站級電腦）



▼想和我比快？

▲冰天雪地來賽車

[illegible]台灣、放眼世界

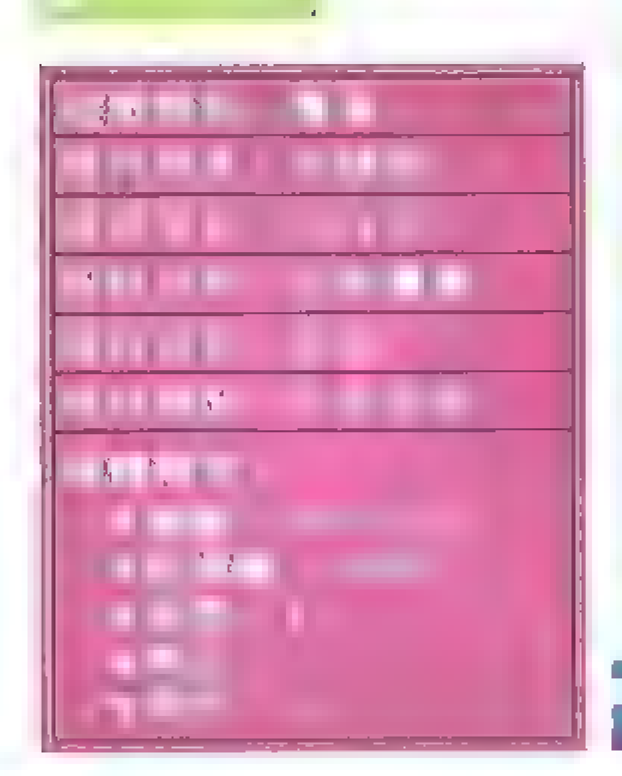
「終極賽車」共有 6 種車輛可以選擇，分別是：Full Moon（滿月）、Boss（老大）、Sonic（超音速）、Wild Horse（野馬）、Black Beauty（黑美人）和 Tornado（龍捲風），每輛車子都各有特色，大家光從造型、及名稱大概也不難想像。跑道部份則非常有特色，長短、難度也都不太一樣。

玩家們一定都會覺得玩賽車遊戲，用鍵盤實在是非常的不方便，同時也不太過癮，別擔心，「終極賽車」支援搖桿及方向盤，也支援各種 3D 加速卡，在「終極賽車」未上市前，就請大家先欣賞一下精采的圖片，想像一下在各種跑道與風競速的暢快感覺吧！

◀彎道，別怕

▼全英文界面喔！

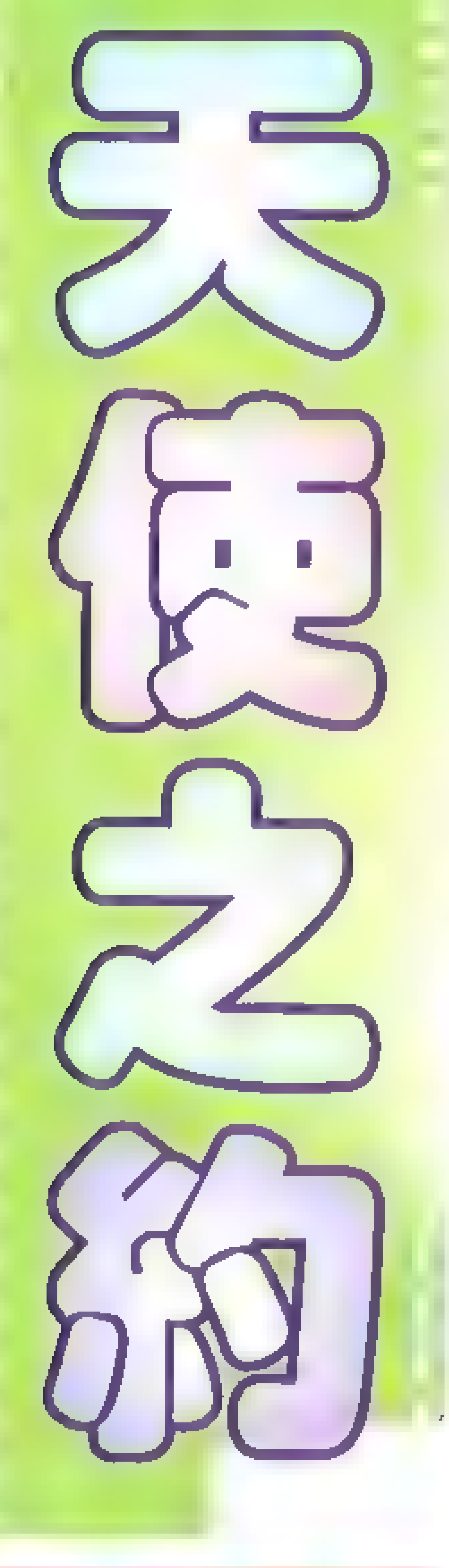
◀這個地形還不錯吧！



膠片追蹤令

動動腦想想看

屬性資料



為了升天而努力…

第一次看到「天使之約」廣告上那個美美的漂亮娃娃，大家大概都和我一樣，會有點「想入非非」，八成又是另一款「戀愛養成遊戲」，經筆者求證，「天使之約」是一款標準的益智問答遊戲，玩法很像「大富翁」，遊戲內容則有點像「天才寶寶大進擊」，不同的是題目類型多達 16 種，包括常識、藝術、體育、文學、八卦新聞、國誌、自然科學、理化、注音、還有智力測驗等，總題數則超過 6000 題，而玩家所扮演的角色，便是想到天堂當天使的美少女，想要過關，得先通過為期一年的考驗。

在遊戲的過程中，地圖上不同的建築物即代表不同的題目類型，休息站則有 3 個不同的遊戲，分別是猜數字、猜撲克牌和益智拼圖，加重計分的參數也不一樣，考驗玩家的智慧、邏輯判斷及直覺，也使整個遊戲過程除了答題以外，多了一些變化。玩家每轉一次輪盤，便代表一天。

同機競賽樂無窮、鹿死誰手殊不知

如果你覺得一個人玩不夠刺激，可以選擇「兩人對戰」模式，感受一下以前大型遊戲機「國民教育委員會」的遊戲氣氛，兩個人「比肩競賽」，用同一台電腦廝殺，感覺很痛快、也很甜蜜，比賽的題目數量可以選擇，共有 30、50、100、150 四種，可速戰速決，也可以長期抗戰。

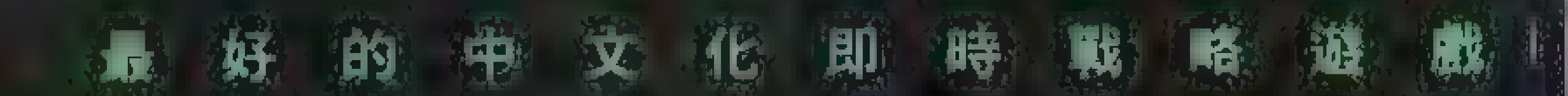
「天使之約」當然也有遊戲的難易程度，玩家共有簡單、中等、困難三種可以選擇，題目內容會改變，你所獲得的分數也會隨著更改，總之，鼓勵你向高難度挑戰，比較容易看到較高等級的結局畫面。

「天使之約」是目先推出的第一套遊戲軟體，此款標榜「無暴力、無色情、老少咸宜、生冷不忌」的益智問答遊戲，真的可以讓你越玩越聰明唷！在排遣時間之餘，體驗到競賽的氣氛，也獲得更多知識，有興趣的玩家不妨拭目以待，留意「天使之約」的上市日期。

結局畫面

兩人同樂

遊戲類型	[illegible]
發行版本	[illegible]
設計公司	[illegible]
發行公司	[illegible]
使用年齡	[illegible]
發行時間	[illegible]
硬體需求	★機種：486DX100 以上 ★記憶體：8MB ★音效：[illegible]



二千年後在你身邊甦醒開始

多樣武器系統

能源補給站

PC CD-ROM
Windows 95

即時戰略

智冠科技股份有限公司
Tel (02)788-0988
(04)202 0870
(07)815-0988 250*251

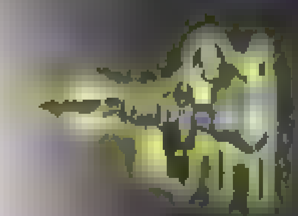
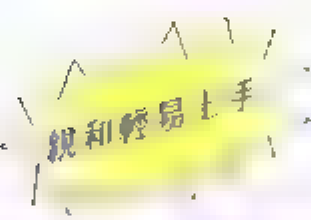
攻殼總司令

ROBOT COMMANDER

9月強勢上市!

第一套以英雄角色任務的新型態即時戰略遊戲

國內即時遊戲再登新高峰

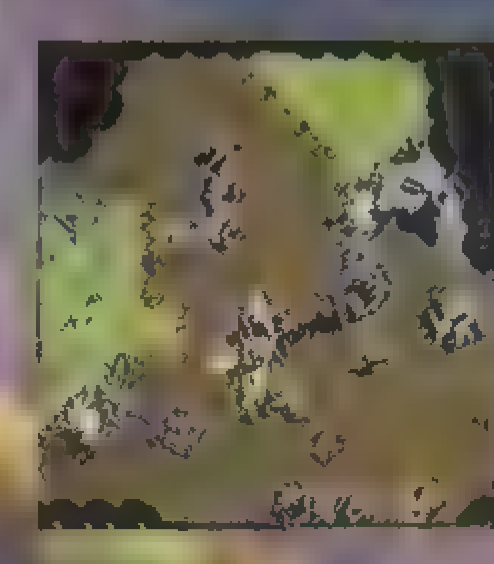



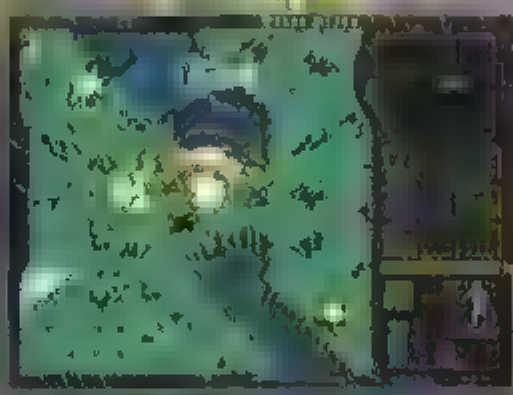
親和輕易上手

士兵入內駕駛

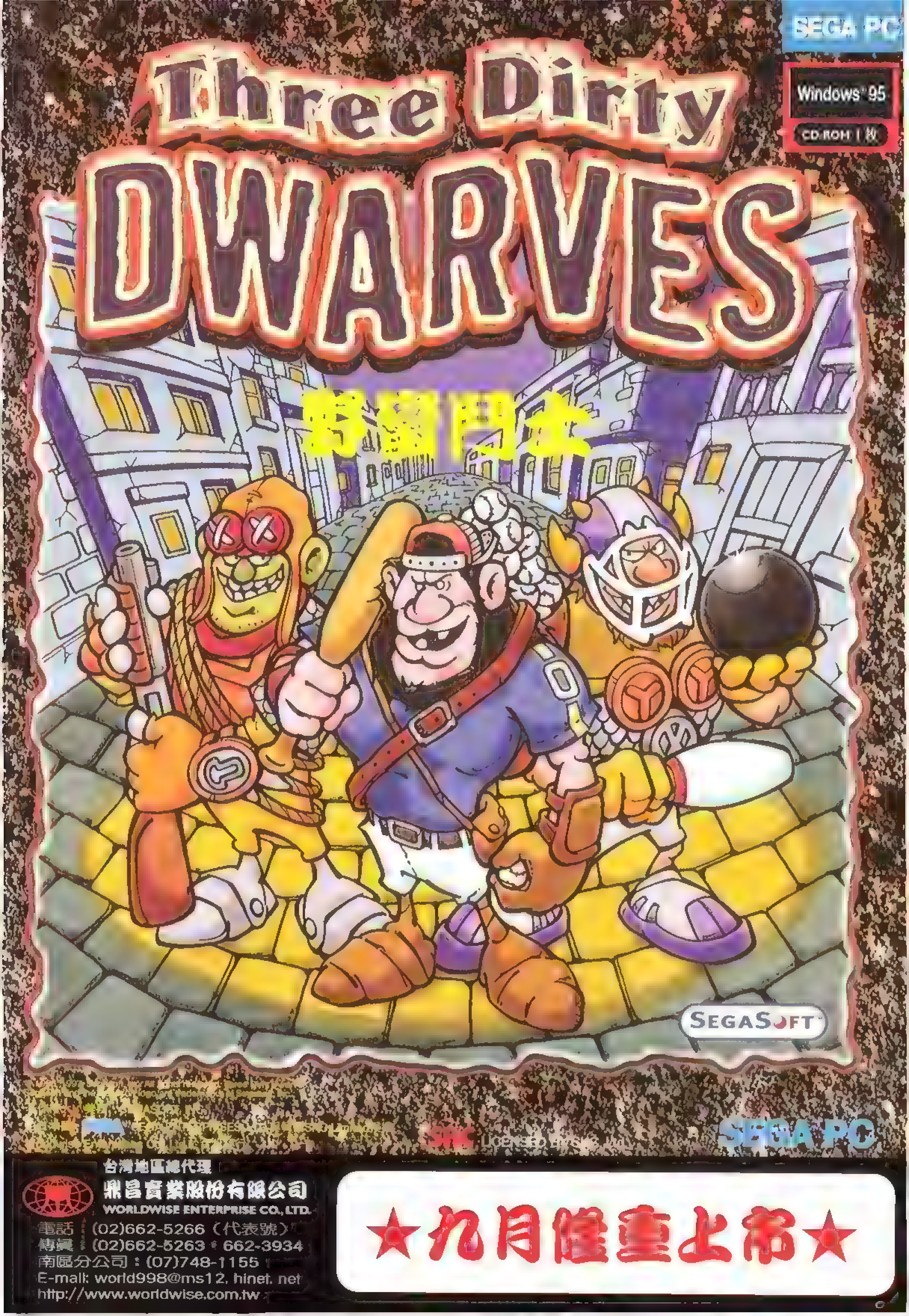
8人網路對戰

Live 音樂CD





DESIGNED FOR
Intel MMX
SEGA PC
M.S.B SYSTEM V.3
Windows®95專用
CD-ROM 1枚
電腦戰機
電・腦・戰・機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
TM
MMX and Pentium are registered trademarks
台灣地區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263．662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12.hinet.net
http://www.worldwise.com.tw
北區經銷商
電話 (02)917-2287
中區經銷商
祥豪資訊股份有限公司
電話 (04)251-9987
南區
鼎昌實業股份有限公司
訂貨專線 (07)748-1155


SEGA PC
Windows 95
CD-ROM 1 枚
Three Dirty
DWARVES
SEGASOFT
SEGA PC
台灣地區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話 (02)662-5266（代表號）
傳真 (02)662-5263、662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12.hinet.net
http://www.worldwise.com.tw
★九月隆重上市★

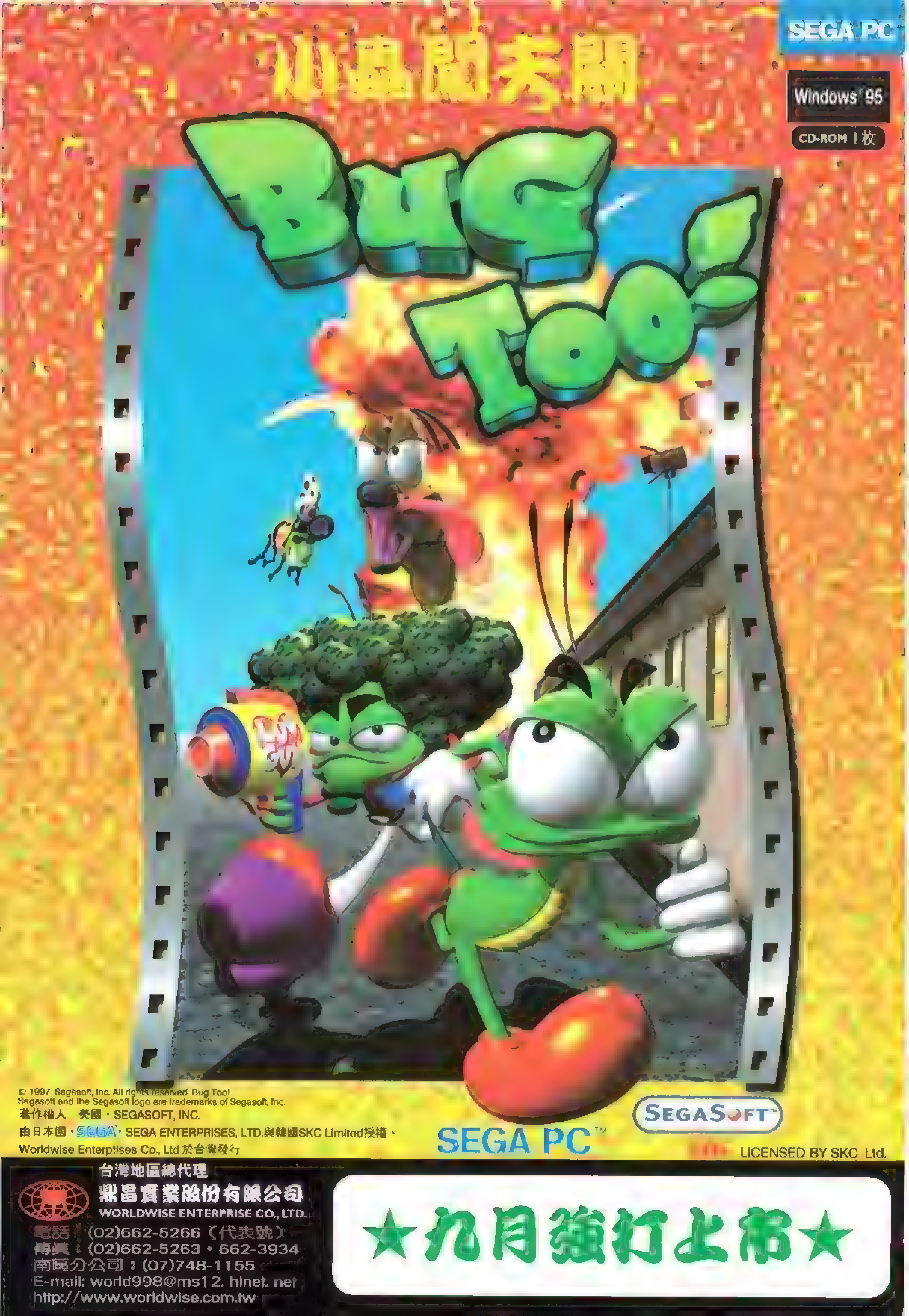
台灣地區總代理

鼎昌實業股份有限公司

WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

電話：(02)662-5266（代表號）
傳眞：(02)662-5263，662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw

您可利用網路在本公司之站台下載附加程式以供您的 MMX™ Technology Pentium® Processor 主機執行本遊戲，或請您電洽本公司。



SEGA PC
Windows 95
CD-ROM 1 枚
小蟲闖天關
BUG TOO!
© 1997 Segasoft, Inc. All rights reserved. Bug Too!
Segasoft and the Segasoft logo are trademarks of Segasoft, Inc.
著作權人 美國・SEGASOFT, INC.
由日本國・SEGA・SEGA ENTERPRISES, LTD.與韓國SKC Limited授權、
Worldwise Enterprises Co., Ltd 於台灣發行
SEGA PC
SEGASOFT
LICENSED BY SKC Ltd.
台灣地區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
南區分公司：(07)748-1155
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw
★九月強打上市★

GOMAN

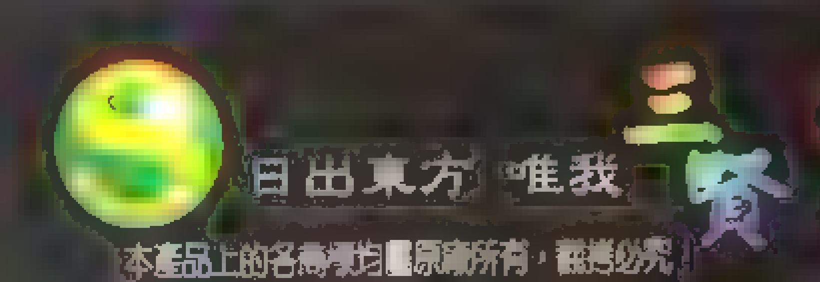
鐵人47

THE TEAM 47

電玩史上創舉，國外名作首次率先在台登陸！日本聖誕強檔，十月搶鮮發行！
領先全球，勢必轟動，請密切注意！

WELCOME TO THE WORLD OF GOMAN!

- 絕對流暢的3D動作。
- 視覺效果極端震撼。
- 不可思議的人工智慧和強烈情緒。
- 無限自由的鏡頭視角，超越所有同類遊戲。
- 動作反應真人一樣，其他遊戲無可比擬。

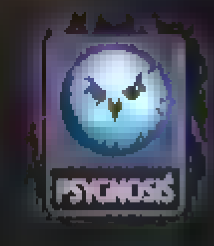


三賢影視 TEL:(02)351-3291 FAX:(02)351-3447
網址：WWW.ALL-LUCK.COM

失子之城

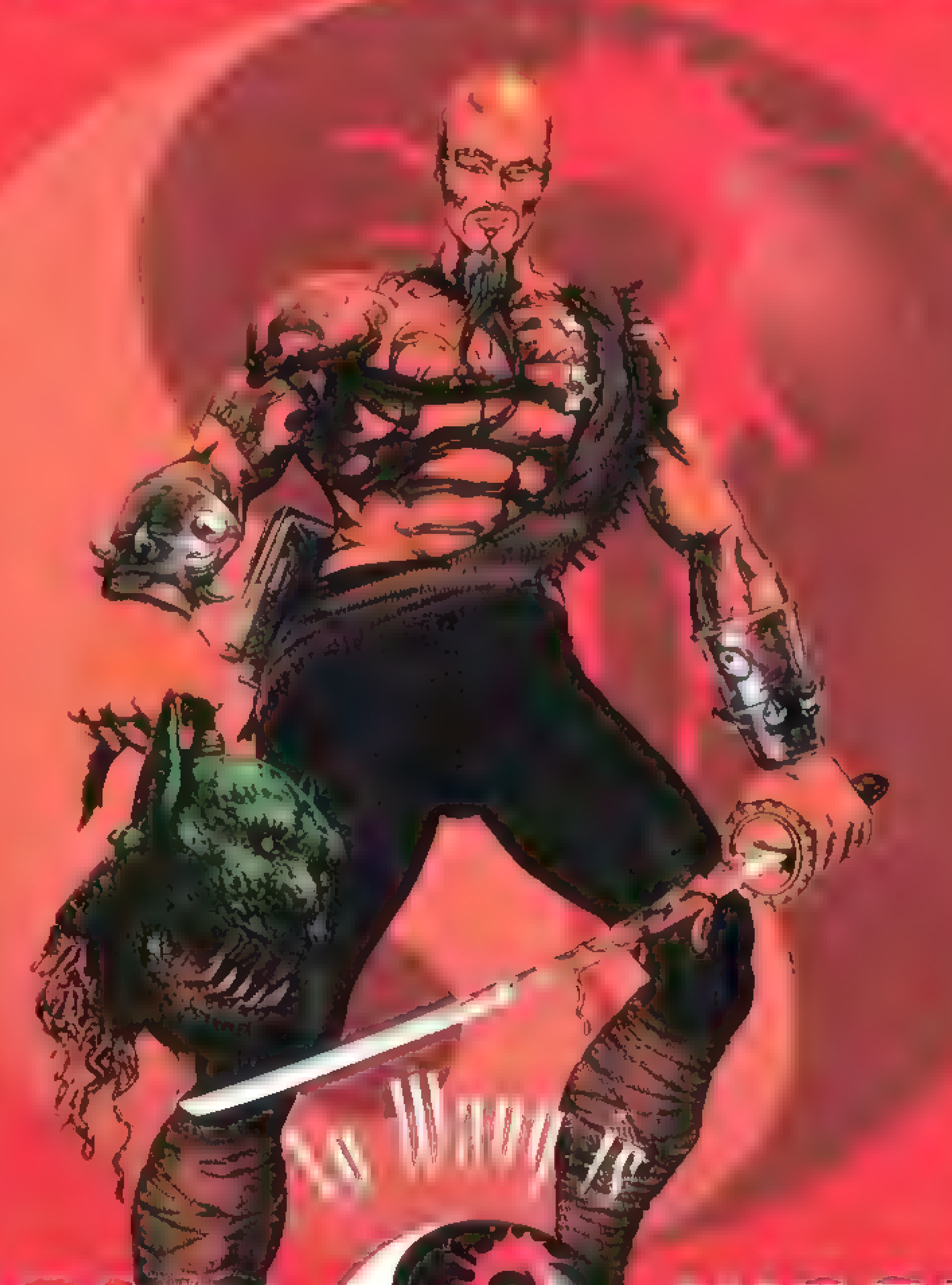
The City of Lost Children

小心迷家的孩子…



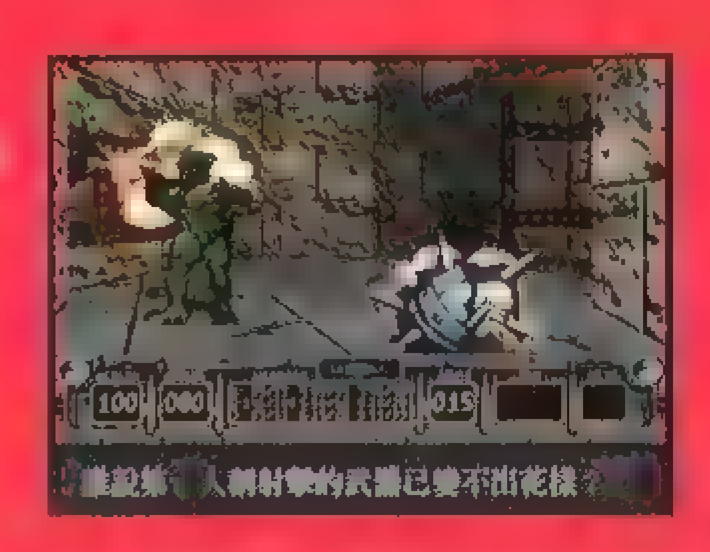
法國同名經典電影改編之3D冒險遊戲，
劇力萬鈞，氣氛逼人！

獨特的電影運鏡手法、3D多邊形的人物造型，徹底顛覆您的感觀，建構全然忘我的新體驗，
失子之城，即將帶您進入撲朔迷離的神秘境界。



SHADOW WARRIOR

影武者



EXTREME
ASSAULT
飛鷹特戰隊

第一款國產同時支援
Win95與IPX網路對戰的
中文即時戰略遊戲

西安七首

千萬玩家引頸企盼的古墓奇兵2：西安匕首（以下簡稱古2）終於在六月十九日至二十一日於亞特蘭大市舉行的E3大展中，由行事向來保密的Eidos向世人揭開部份的神秘面紗。據了解，女英雄萊娜在續集中將捲入三派人馬爭奪西安匕首（Dagger of Xian）的歷險中。雖然，三方（包括萊娜）爭奪的理由不盡相同，但永遠的冒險家萊娜，怎能在這場匕首奪爭戰中缺席？因此，在這趟尋寶的旅程中，她將會遭遇其它兩派人馬。在古2中，萊娜的探險是由中國的萬里長程開始，它是傳說中的西安匕首安息的地方。當然，區區一條長城是考驗不倒萊娜的，因此，萊娜在這回還得到西藏、威尼斯、及一艘沈睡在水底的西班牙戰艦殘骸中展開全新的冒險…。據最新到手的資料指出，有關威尼斯的冒險畫面相當吸引人，因為在該關卡中有許多以3D環境呈現的室內與戶外地點，讓玩家所扮演的萊娜在炫麗的畫面中一探究竟。

小心敵人可能就在身邊

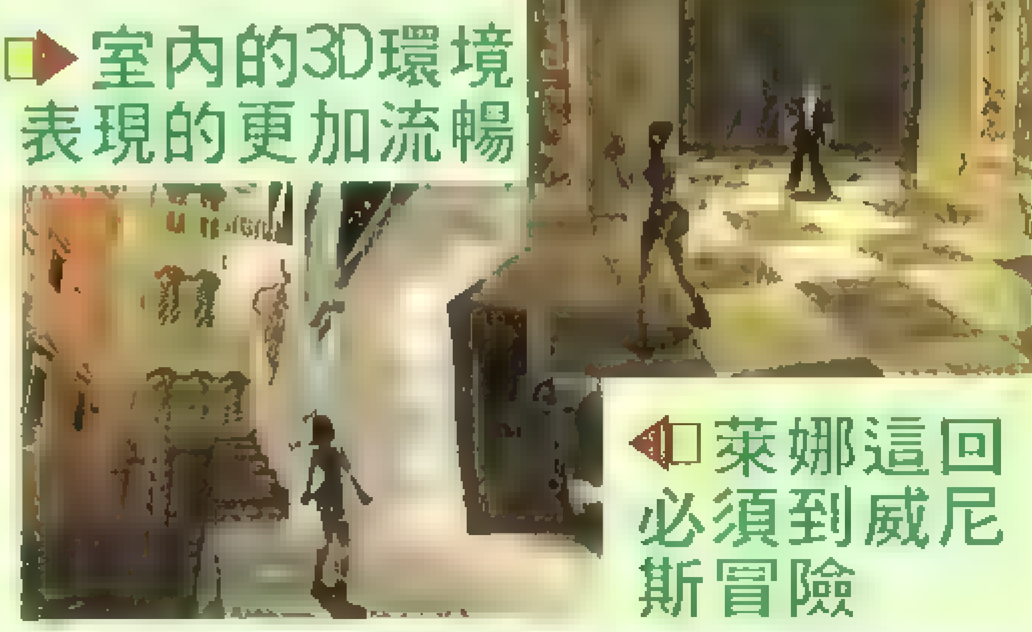
只有萊娜才能解救萊娜

古墓奇兵2在E3大展中掀起盛況

長城之機

據設計本遊戲的Core-Design公司初步透露，這次古墓的位置是在中國長城內，因此，遊戲的第一關是曾看到神秘教派經由一個秘密通道進入古墓的萊娜，尋找入口是在那個位置上。所以萊娜必須追蹤該教派，並且設法了解為何該教派會知道這把帝王的神秘武器。Gamemaster雜誌曾在內文中提到，古2在遊戲過程中將出現一名叫做卡利斯特羅的魔法師、中國秦始皇、兵馬俑、神秘教派、以及上所提及的長城、威尼斯及沈船等。Game Revolution雜誌也曾搶先報導指出：「古2在遊戲中所謂的西安匕首，是中國古代的法器，據說該匕首在未被西藏喇嘛戰將持有之前，它的主人是中國一位皇帝，由於匕首的神秘的力量：傳說將西安匕首刺進自己的心臟後，可獲得神龍的力量，因而引來神秘教派 Fiama Nera 虎視眈眈。」

室內的3D環境表現的更加流暢



萊娜這回必須到威尼斯冒險

古墓依舊奇兵出新

曾玩過古墓奇兵的玩家們，在遊戲一開始可能對萊娜配在腰上的雙槍印象最深刻，據製作古 2 的 Core Design 設計師史密斯表示，萊娜在續集中將有許多新武器可以利用，而且不完全是槍枝，根據筆者在網站找到的有關續集的最新資料表示「傳聞萊娜在續集中能於水中使用魚叉」。另外，身手矯健的萊娜在新遊戲中除了原有的跑、跳、翻轉外，亦增加了許多栩栩如生的肢體動作，例如，匍匐前進（crawl）、攀爬（climb）以及新的泳姿等。由於 Eidos 在第一集所設計的印加洞窟大受玩家歡迎，因此設計師在續集中繼續讓洞窟冒險存在，但作了一些改進，畫面將更精彩。

在古 2 中除了改善訓練關卡與 3D 引擎外，最出色的改進應非光線效果莫屬。設計師在萊娜掏槍射擊、敵人以武器攻擊及遊戲環境上，不時輔以光線特效襯托，使畫面表現地更加刺激生動，尤其是光線所投射的陰影相當正確、萊娜在黑暗角落移動與微曦的火光等畫面呈現，這些都是前一集自嘆弗如。

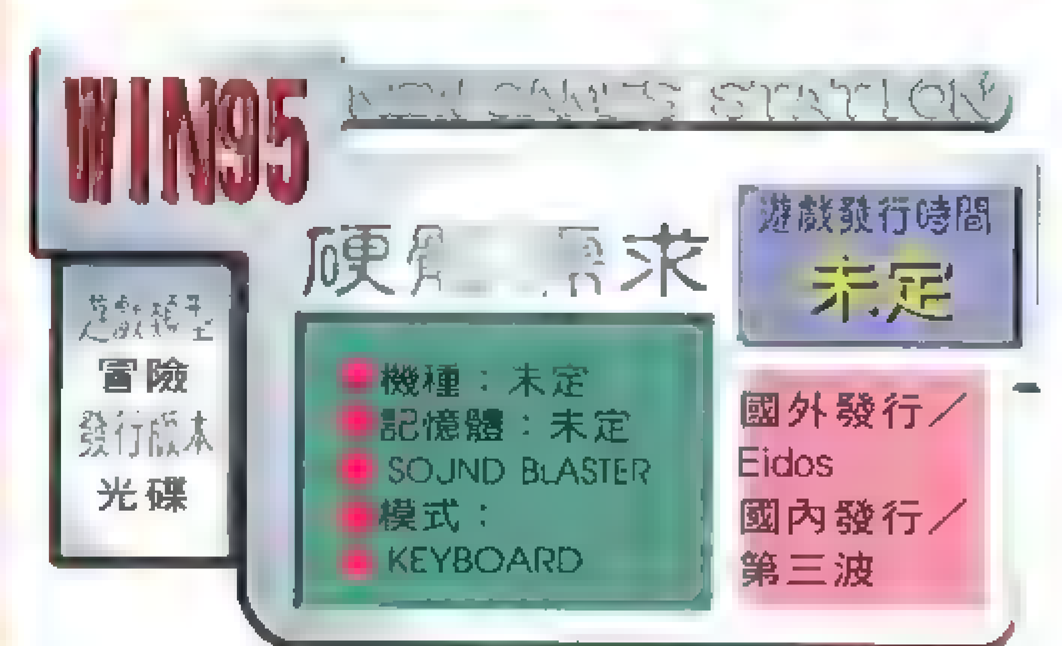
另外，由於遊戲引擎也作了一些改進，因此畫面的進行將比前作更迅速且平穩。當然啦！遊戲有了新特色，新衣服（潛水衣、飛行夾克）、新動作、新武器，當然就免不了要有新敵人出現。續集中，除敵人的數目更多以外（包括惡犬、巨鯊、衆黨羽），其 AI 改進了許多，例如萊娜爬岩壁突出的部份躲避惡徒時，他們會跟著上來，這與前作將敵人限制在特定區域內有所差異；另外，我們在現實生活中所能做的動作，各角色在遊戲中也能如法泡製，所以這回的對手會比第一集更難纏與可怕，但玩家不必害怕，畢竟，萊娜還是萊娜！這位喜愛探勘洞穴的小妮子在新遊戲中，頭上所綁的馬尾已具備動畫效果，髮簇的搖曳將會配合肢體動作，游泳時馬尾會浮在水面上。

新女性偶像萊娜

目前在網站上曾有人調查誰是飾演電影版古墓奇兵萊娜的最佳人選，多數的網友意屬山卓布拉克，其次是黛咪摩兒及伊莉莎白荷莉，也有網友建議讓名不見經傳的英國女星擔綱，然而卻很少人想起讓羅娜米特拉（Rhona Mitra）－萊娜的本尊演出。不管如何，可預料的是，萊娜旋風勢將再度席捲全球。目前，古 2 的設計群正挑燈趕工，因為 Eidos 希望萊娜能在今年十一月前再以奇兵之姿橫掃遊戲界。雖然在這段關鍵時刻中，有許多玩家建議古 2 是否能加入多人連線共玩的功能，但設計師認為古墓奇兵系列在內容上仍適合單人版，多人共玩將造成設計上的困擾，至於結果如何只能請玩家日後親自揭曉。

↑萊娜在古墓奇兵2中將添新裝

橫衝直撞的萊娜、這回又有什麼新歷險呢？



魔法門VI 天堂使者

Might and Magic VI

魔法的大門又開了

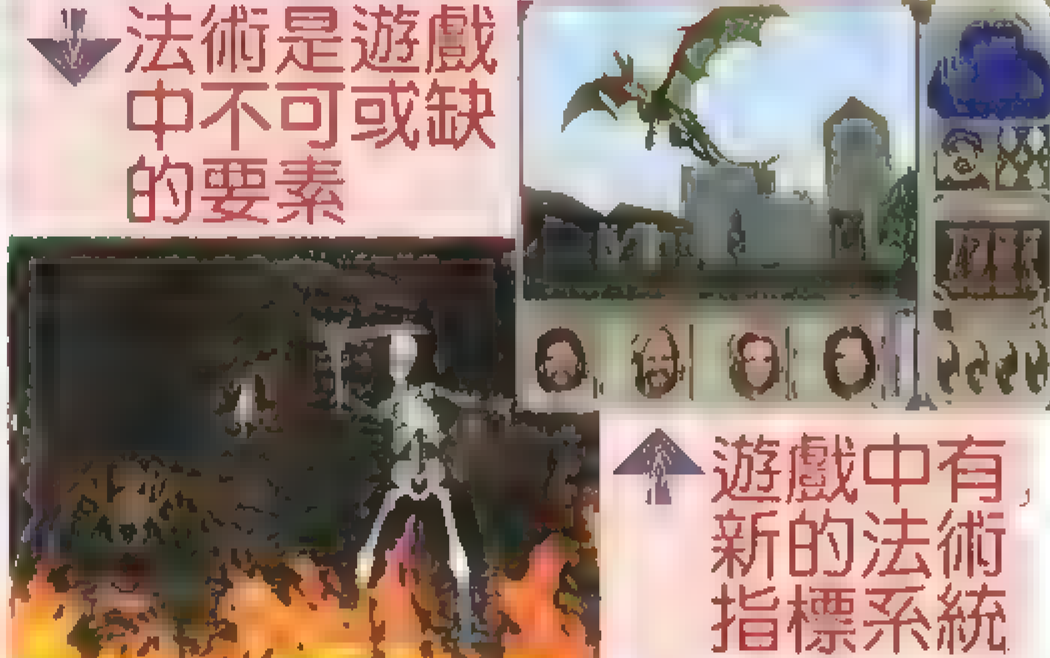
以魔法門系列享譽遊戲界的 New World Computing，計劃於十一月推出該遊戲第六集魔法門 VI：天堂使者（Might and Magic VI：The Mandate of Heaven，暫譯，以下簡稱魔法門 VI）。

在魔法門 VI 中，由於洪水、地震、及飛天怪物不斷侵襲大地，使人民開始懷疑是否一切混亂的跡象暗示鐵拳王朝（Ironfist Dynasty）已喪失天賦的權力，因此，玩家在遊戲中主要的任務是發掘出 Enroth 混亂的眞相，找出神秘失蹤的羅蘭國王，並設法讓大地恢復寧靜。

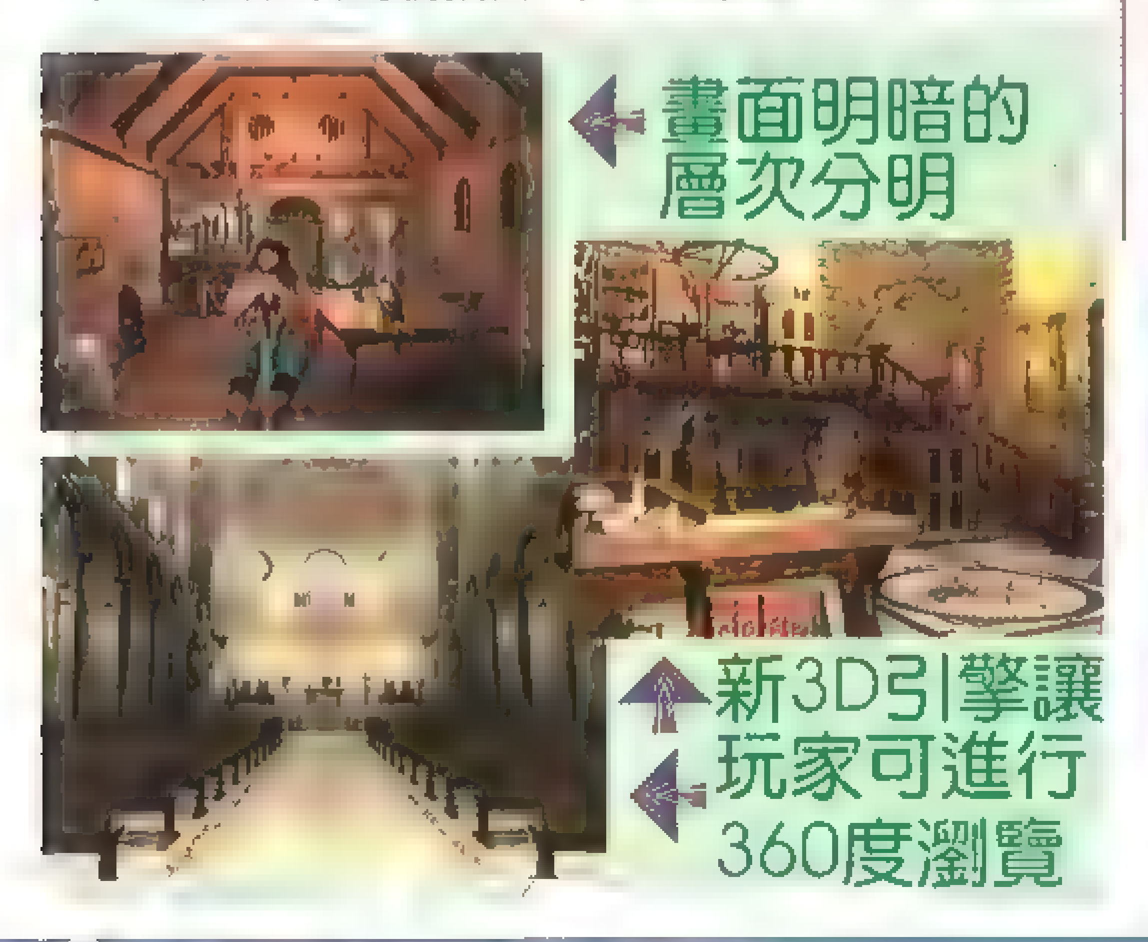
除了上述重大使命外，玩家在過程中亦須參與數十種的支線探索。New World Computing 在魔法門 VI 中完整地修改了角色創造及法術系統，使用放置點選系統（allocated point system），讓玩家可以將喜愛的角色定型化。另外，玩家在遊戲中亦可以選擇旗下各角色的類別與第二技能，然後逐漸增加每位角色的狀態。在法術方面，魔法門VI捨棄必須蒐集寶物才能施展法術的設計，並以新法術指標系統（spell point system）取代，新的法術系統包括九大類的法術，從基礎法術至精神法術皆有，不同的角色類別可施展不同的法術。

魔法門VI採用新的 3D 引擎，使360度移動的效果能更平滑地捲動，並有高解析度的 3D 環境，而且不需要玩家購買另一塊 3D 卡。設計師在遊戲中引進兩種不同的即時高色彩引擎技術："Labyrint" 與 "Horizon" 3D 平滑捲動引擎（3D smooth scrolling engines）。前一套引擎讓玩家盡情享受地底城式冒險；後一套引擎則讓玩家在戶外環境可360度自由移動，因此，玩家在鄉間探索時可進行包括飛行的全方位移動。

法術是遊戲中不可或缺的要素

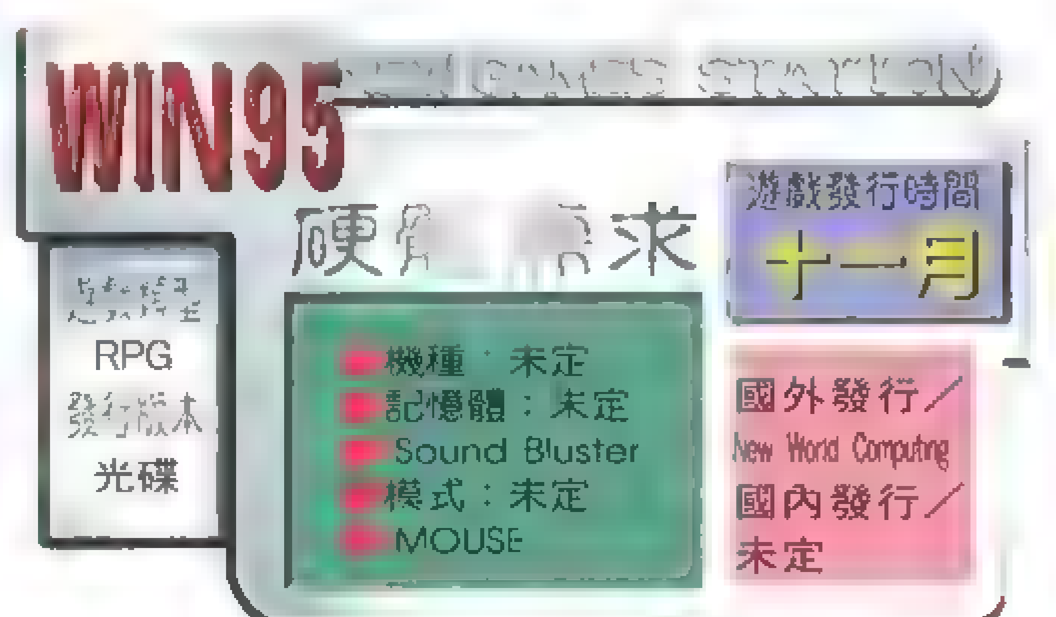


遊戲中有新的法術指標系統



畫面明暗的層次分明

新3D引擎讓玩家可進行360度瀏覽



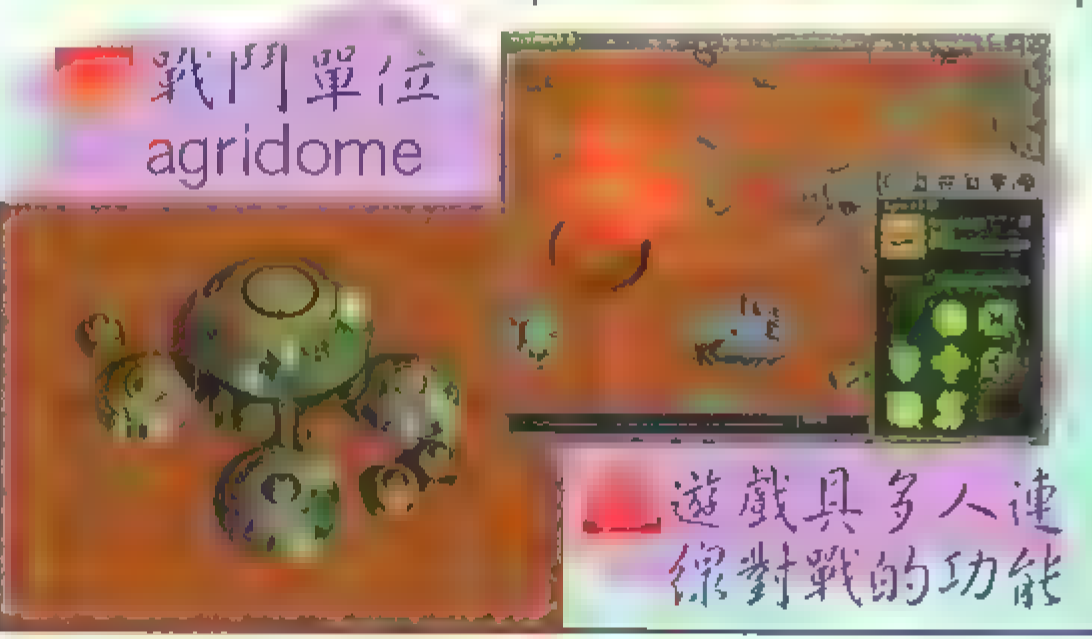
Sierra將推出的遠離地球 2（Outpost 2）是由負責設計該公司勁爆運動：足球與籃球（Front Page Sports：Football and Baseball）系列遊戲的 Pat Cook 領軍。當初，在Sierra有意推出 Outpost 續集時，公司內多數設計師都將這項任務視爲畏途，因爲，雖然遠離地球 1 在市場上有不錯的銷售成績，但整個遊戲的問題卻一大堆，包括臭蟲太多、介面繁雜、甚至整個遊戲的方向或目的根本不知道在那兒。然而，在 Cook 的苦心擘劃下，將第一代去蕪存精，增加更多的精彩的設計與噱頭，目前，Sierra 全體員工都對這套遊戲刮目相看，相信它的成績應更勝以前作。

受到Eden部隊攻擊的基地

配備雷射光的戰鬥單位

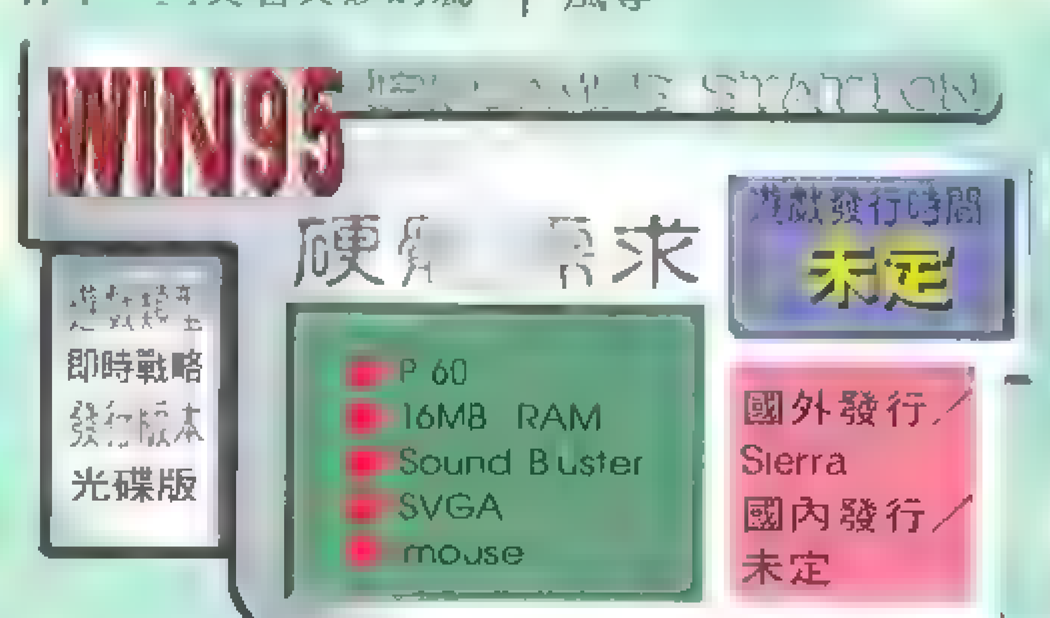
這次呈現在策略性玩家面前的遠離地球 2 是一套融合即時戰略／動作／城市建造的多面向遊戲（共二十四個不連續的任務）。遊戲故事是發生在地球殖民者抵達外星球數年後，地點則在似類火星的 New Terra星球上進行。殖民者將這塊星球殖民地稱爲 Eden，由於殖民者後來分裂爲兩派，其中一派有意征服整座星球，另一派卻想將改造星球的險惡環境。最後，第三派拿著手中的補給與資源遷至星球的另一個地方，並建立獨立的殖民地，稱爲 Plymouth。由於兩派對星球抱持不同的殖民心態，也因此，種下日後的禍端。單人遊戲的玩家可進行類似太空版模擬城市的遊戲，因此，假如你是一位科幻遊戲迷，相信遠離地球 2 不會讓你失望。

遠離地球 2 已將前作中一些莫名其妙的屬性拿掉，並加入詳細的遊戲教學與線上策略指導（online strategy guide）。在遊戲中，玩家可建造將近八十座截然不同的建築物，並可操縱六十台不同的交通工具；另外，玩家除了處理殖民者之間的衝突外，尚須應付突然發生的天災，如隕擊、星球地震、火山爆發、旋風等。



戰鬥單位 agridome

遊戲具多人連線對戰的功能

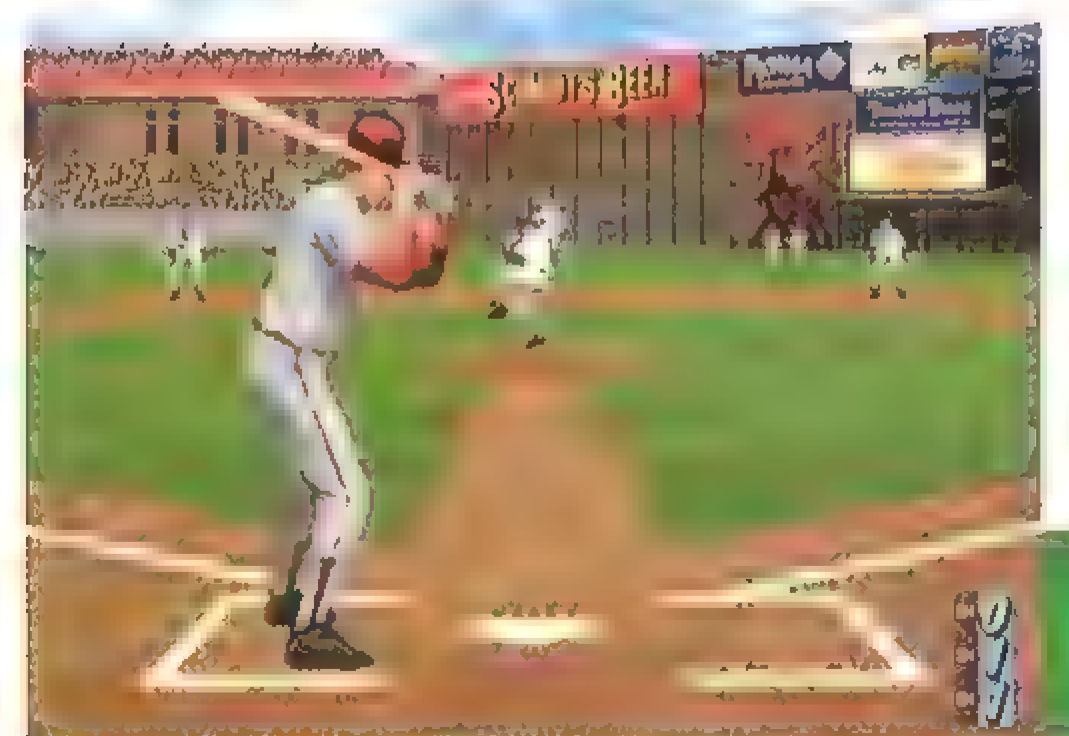


硬體需求
- P 60
- 16MB RAM
- Sound Buster
- SVGA
- mouse

遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟版

遊戲發行時間：未定

國外發行／Sierra
國內發行／未定



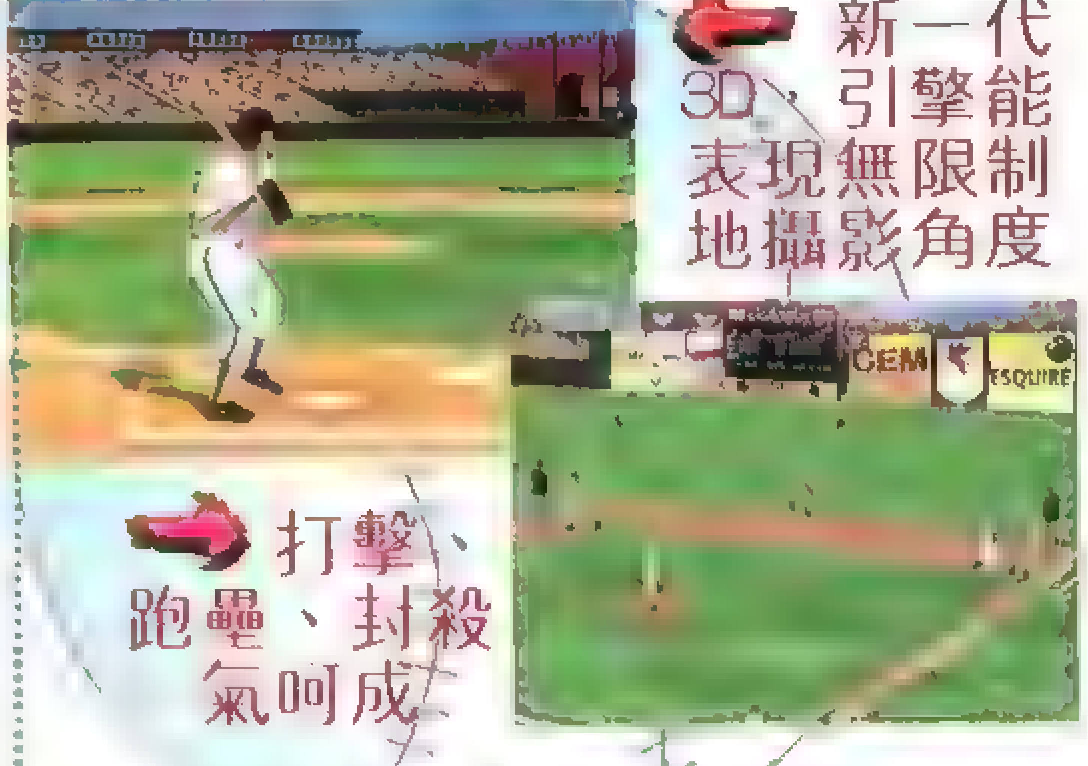
燃燒的野球6 HARDBALL 6

野球再度燃燒

以燃燒的野球系列遊戲在市場上佔一席之地的知名休閒軟體出版商 Accolade，在燃燒的野球6（Hard Ball 6）中，為了讓新遊戲能更眞實反應現實的球賽，該公司除了已取得大聯盟棒球球員協會（Major League Baseball Players Association）的授權外，在燃燒的野球6中更取得大聯盟棒球的商標權許可，因此，新遊戲中將可使用球隊名稱、球隊制服、隊徽及多數的棒球場，希望藉此增加玩家對棒球遊戲軟體進一步的認同，與更眞實的虛擬臨場感，對熟悉美國職棒的玩家而言，相信這套遊戲會讓您在電腦前過足棒球乾癮。

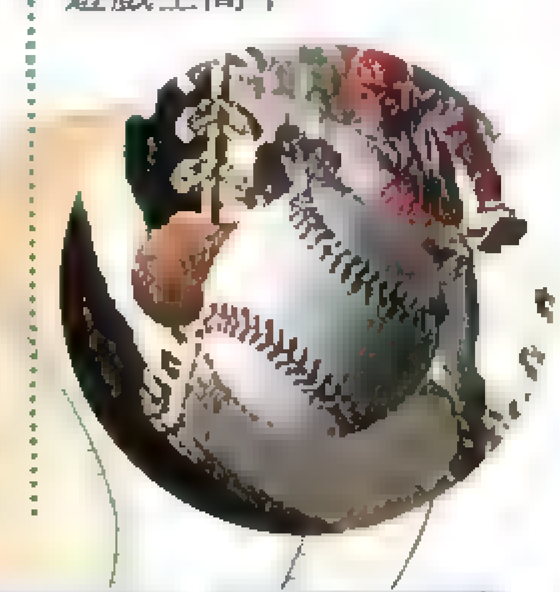
據了解，前一代燃燒的野球5在一九九五年底上市，目前銷售總數已達二十五萬套，在所有電腦遊戲銷售排行榜上排名第一，為Accolade公司賺進了大把銀子，對這項令人滿意的成績，該公司總裁 Jim Barnett 說：「我們必須確定燃燒的野球6上市後能再創佳績，因此，我們特別針對效忠燃燒的野球系列遊戲的玩家們進行全面性調查，詢問他們對第六代遊戲有何期許，所得到的答案不外是：3D遊戲環境、大聯盟棒球的許可、以及前所未有的娛樂價值。」

據了解，燃燒的野球第五代在打擊鏡頭方面特定採用本壘板近距離鏡頭（closet-to-the-plate）顯示了大型打擊區，另對投手採取選擇性廣角鏡頭，使玩家在進行遊戲時有如觀賞傳統的電視實況轉播，這些特色在第六代中將更完美。燃燒的野球6所採用的新一代3D引擎，能表現出無限制地攝影角度，除了讓遊戲能保持讓前幾代遊戲能夠成功的原味外，更讓遊戲成功地跳入3D的遊戲空間中。



新一代3D引擎能表現無限制地攝影角度

打擊、跑壘、封殺一氣呵成



玩家盼望新一代野球能以3D畫面進行

遊戲的資料經過美國職棒的許可

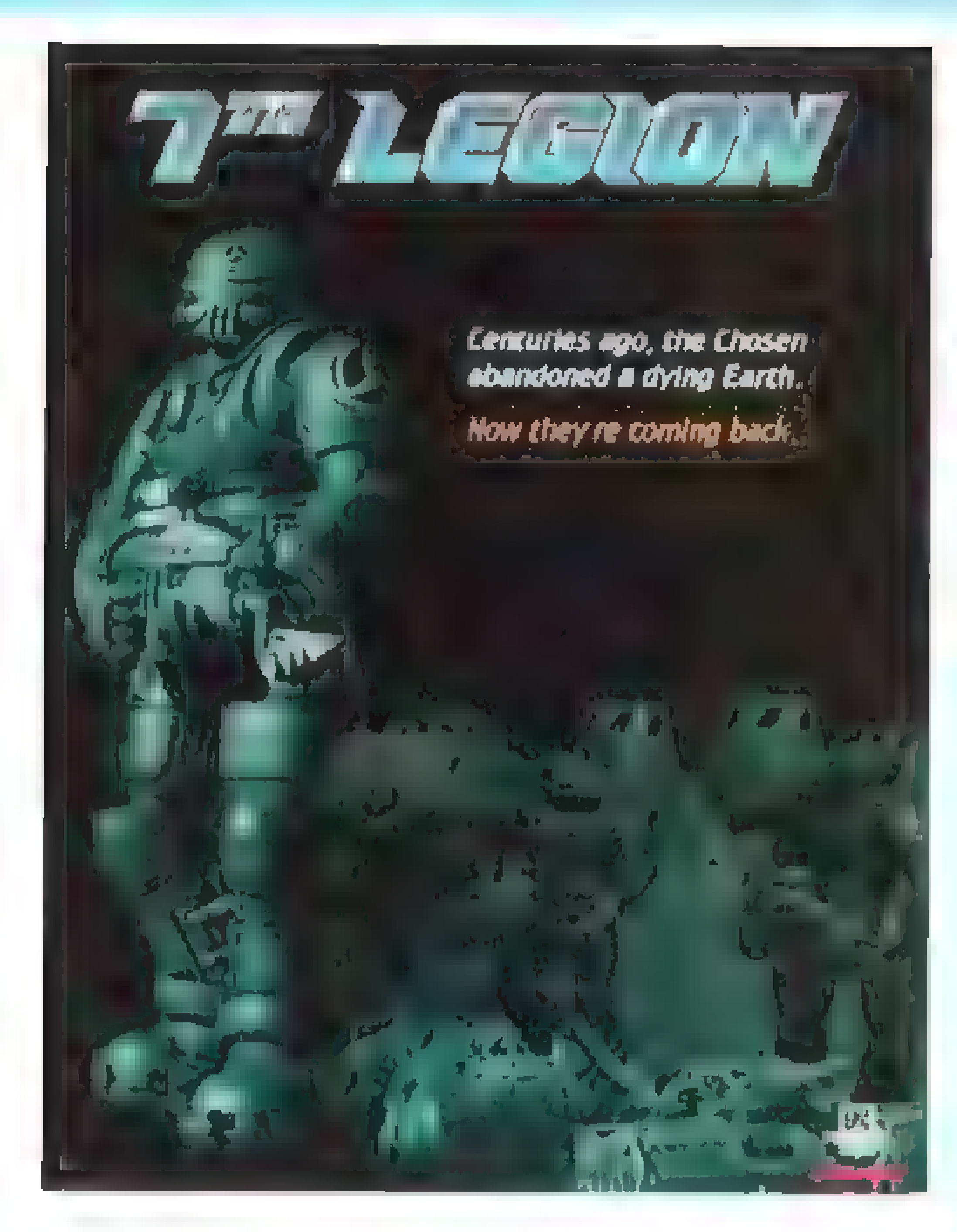
施工中

遊戲類型：運動
發行版本：未定

硬體需求
- 機種：未定
- 記憶體：未定
- Sound Bluster
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間：未定

國外發行／Accolade
國內發行／未定



第七兵團

有終級動員令的影子

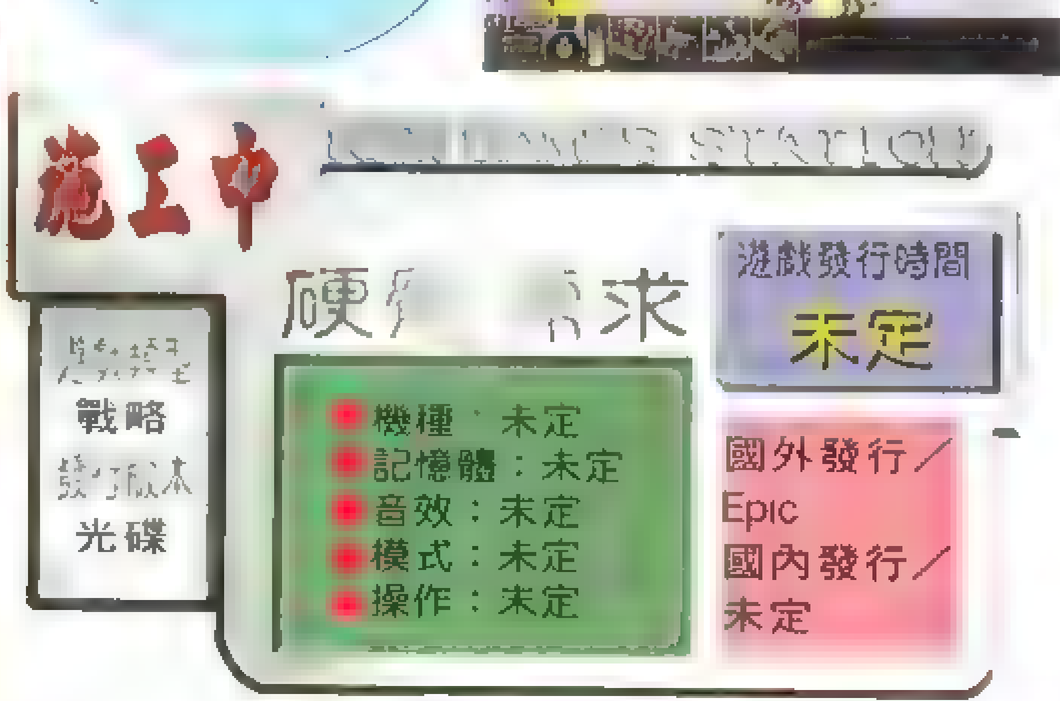
第七兵團（7th Legion，暫譯）主要是敘述高度污染與人口過度膨脹，使地球的生態平衡瀕臨崩潰，加上大饑荒發生與新疾病流行，短短數十年間，地球的人口銳減至數百萬。正當人類為水深火熱的日子叫苦連天時，政府與全球性私人企業適時公開一項計畫：移民艦艇將載他們至其它星球避難，直到數百年後地球所受的創傷癒合為止。在登上移民艦艇之前，某些人發覺他們並沒有被選入撤離計劃的名單內，而入選的人大多是聰明、美麗、有錢、有勢的人。

百年後，這群初當被移民者拋棄的人，隨著地球的復原而倖存下來，並自組第七兵團，並利用僅存的資進行重建，雖然兵團之間因爭奪稀有資源而起了零星的小衝突，但他們最大的敵人卻是當初棄他們而去的同胞…。

不諱言，Epid 的第七兵團是仿自 Westwood 暢銷遊戲終級動員令（Command&Conquer）的風格，但在整個遊戲內容上則做了非常酷的改進，其中最大的不同應屬減少遊戲的資源管理，並將重點擺在機器人之間的戰鬥。遊戲的地形從頹圮的冰原至綠樹參天的林區，讓玩家在這些場景上進行無情的廝殺。猶如其它即時策略遊戲，玩家在戰鬥之初只有少數的部隊可供指揮，然而，在殲敵的同時仍須記得做好資源管理。另外，在遊戲之初還可選擇以640×480 8bit或以640×480 16bit的畫面進行，若選擇後者，玩家可欣賞到精彩的光源效果；遊戲還支援 MMX 技術與 Dolby Pro-Logic 音效，相信影音效果將壓倒同儕。

第七兵團亦支援網路遊戲，同時可讓六位玩家連線對戰。

戰爭場面像終級動員令吧？



擋我者死

坦克是遊戲中火力強大的部隊之一

戰鬥場面相當生動

施工中

戰略

光碟

硬 求

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 音效：未定
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間：未定

國外發行／Epic
國內發行／未定

GT RACING 97

97 GT實感賽車 風馳電掣

立即享受百萬名車的超值快感

今年的賽車遊戲出了許多讓人難以忘懷的佳作，如驚爆實感賽車，致命快感2和雲絲頓賽車等，可以說是相當地熱鬧，彷彿四處皆可以聽見引擎聲轟隆隆地響呢！如今以製作EP2000歐洲先進戰鬥機聞名的OCEAN公司，爲搶搭最近的賽車風潮，推出了一款名車爲號召，遊戲風格類以致命快感2的賽車遊戲－97 GT體感賽車－風馳電掣。

哇！保時捷滑到路邊去了！

紅色的藍保基尼

在現實生活中，若能擁有上百萬或上千萬的名貴跑車，定是令人羨煞、驚嘆不已，但這是不是遙不可及呢？更別說是開著它跑在路上，横衝直撞和別人軋車了。因此電腦賽車成了實現夢想的一個跑道，風馳電掣就是一款相當細膩眞實的賽車遊戲，風馳電掣提供了藍寶基尼、法拉利、保時捷…等一時之選的知名跑車，供你挑選；另外，也可以選擇自排或手排以及愛車的顏色讓你在最習慣的方式下，操控你的愛車。

可不要光顧著欣賞風景喔！

"風馳電掣"中共提供了8個國家的賽道，而每個賽道都擁有著各國的特色，例如在巴西有一段便是產業道路、海濱沙地公路，在高解析的狀況下，有相當優良的道路感及眞實感，若是經過牧場，還可以看到三三兩兩的牡牛，以及富有各國特色的建築物，在美國便是在大峽谷裡激烈地進行著，而且值得一提的是賽道的設計並非是單調的繞圈式，有許許多多難易不等的地形如跨海大橋、漫長的隧道、髮夾彎，所以你除了專注於如何地超越對手之外，還可沿途欣賞各國風景。但是千萬別太專注看風景喔！因爲路上除了對手之外，一般的小客車、廂型車、貨櫃車、油罐車…等。可別不小心撞上了它們，因爲在遊戲中，車子可不是無堅不摧的喔！如果撞太多太用力，或是引擎溫度過高，車子可是隨時會掛掉的。

充滿浪漫氣息的法國街道

巴西的產業道路

享受高速狂飆的快感

好好寶貝你的跑車吧！

遊戲的可進行多種模式，一種是練習模式，一種是冠軍賽模式。在練習賽模式中提供了2個國家的賽道供你熟悉一下賽車環境及熟練駕駛的技巧，等待你熟悉了後可進入冠軍賽模式爭取世界第一的美名，在這個模式中，提供了三種難度等級，用玩家等級的難度進行，需要有高超的技術才有辦法順利晉級下一個關卡，要到下一個關必須取得前三名的資格才行，如果晉級前三名，就會有一筆獎金，你可以用這筆獎金去修復被撞壞的車子或是用來購買一些愛車的配備，像是Turbo、高速胎、或者是更有力的引擎，甚至可以再買一部車，因為遊戲一開始您只有三部車，如果是撞爆了或是燒壞了，都會損失一部，只要三部車都沒了，很抱歉，只好再來一次吧！

在"風馳電掣"中共有九款名貴的跑車，每一款跑車皆經過原車廠的授權，所以造型極為逼真，而且在比賽中如果您切換至車內的視角，便會發現每一部車子的儀表板都是和車型相同，更是增加了車子的真實性。而每一部跑車的性能也是和原車型相同，有的加速快、有的操控佳、有的極速高、有的起動力強…等，您要慎選一部適合您自己的跑車，才能激烈的競爭中求勝。

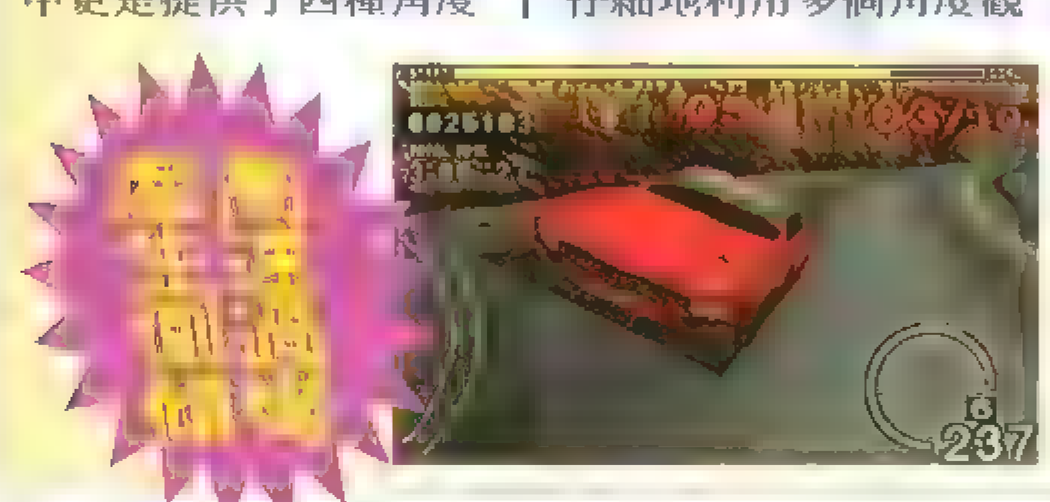
而遊戲的操控介面，除了原有的鍵盤外，還支援 gamepad、搖桿和賽車專用的方向盤共四種的操控方式，讓您在最習慣的介面下進行遊戲。而遊戲的畫面模式可調整為 VGA 或是SVGA模式，還可調整為正常模式或是交錯模式，另外在比賽中還可調整比賽視窗的大小，這些調整的功能可以讓配備不夠頂級或是追求速度感的玩家享受到更流暢更疾速的比賽節奏。

依據實車繪製的駕駛座

再重新回味一次風馳電掣的臨場感

另外值得一提的便是遊戲所提供的重播功能。在每場比賽後，遊戲都會問您是否要重播或是將進度儲存下來，若將進度儲存下來，可於下次進入遊戲時，再提出進度繼續比賽或是可直接重播所儲存的那場比賽。而重播的畫面中更是提供了四種角度供玩家選擇，一是在車內的第一人稱視角，一是鏡頭跟在車後和比賽時鏡頭一樣。另外則是如同電視轉播般的鏡頭，而運鏡的方式又分為二種，一是高俯視鏡頭，另一個則是較貼於地面的鏡頭。有了這麼多重播的模式，玩家可以仔細地利用多個角度觀察自己在比賽中的缺點，而在下一場的比賽中加以修正，如此跑完全程，那駕駛的技術便可達到爐火純青的地步。

整體而言，"風馳電掣"這款賽車遊戲有著許多的特色，各國的賽道、多樣的車種、精彩的配樂、多角度的重播功能…等，還有可更換車子零件配備，使車子性能升級的設計，更是值得喜歡賽車遊戲的玩家們珍藏的一套好遊戲。



WIN95/DOS

硬 求

- 486DX2-66
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- K/J/M

運動
發行版本
光碟

遊戲發行時間
九月

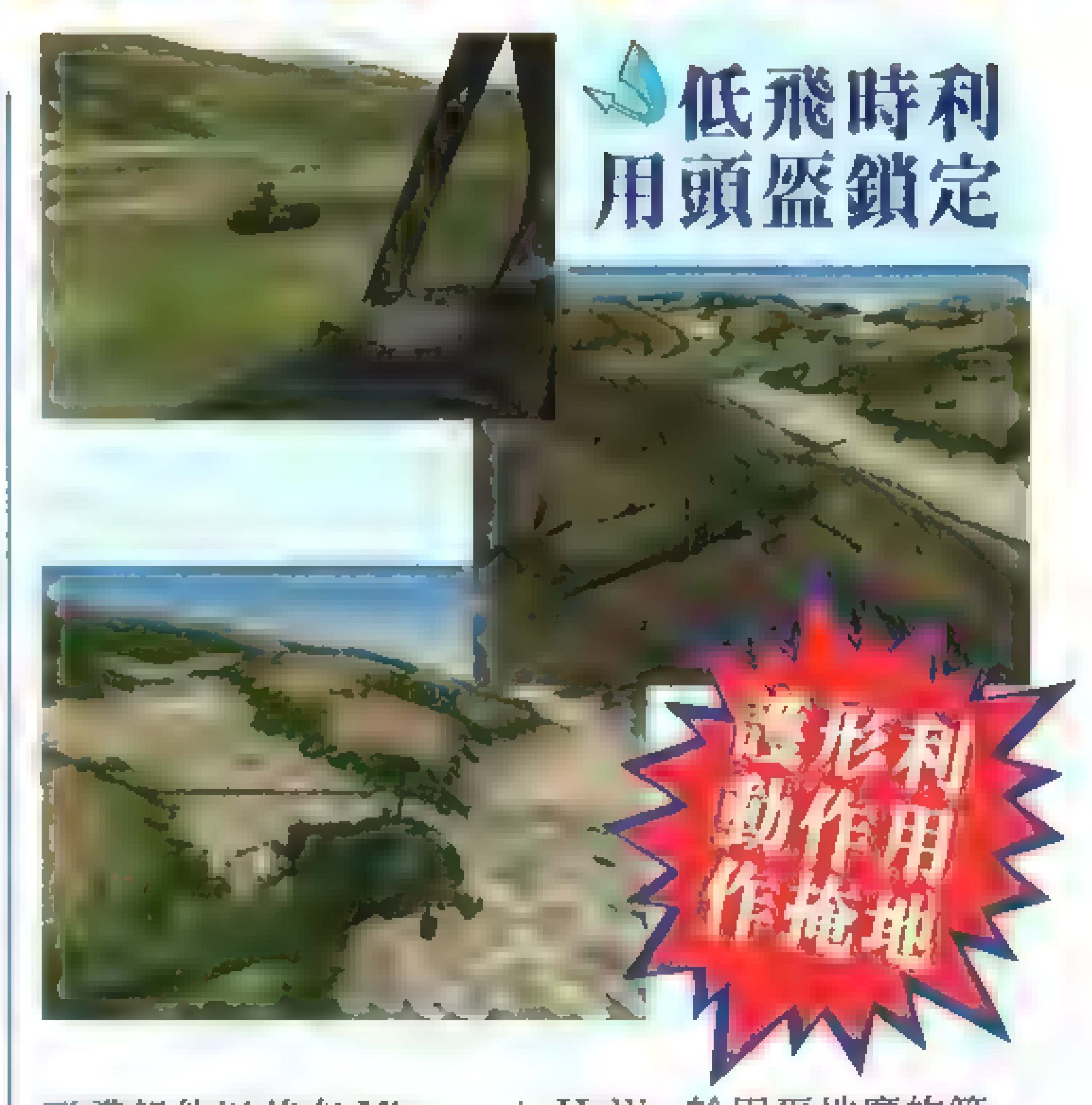
國外發行／OCEAN
國內發行／英特衛

年度最佳模擬飛行遊戲再度直昇而上！

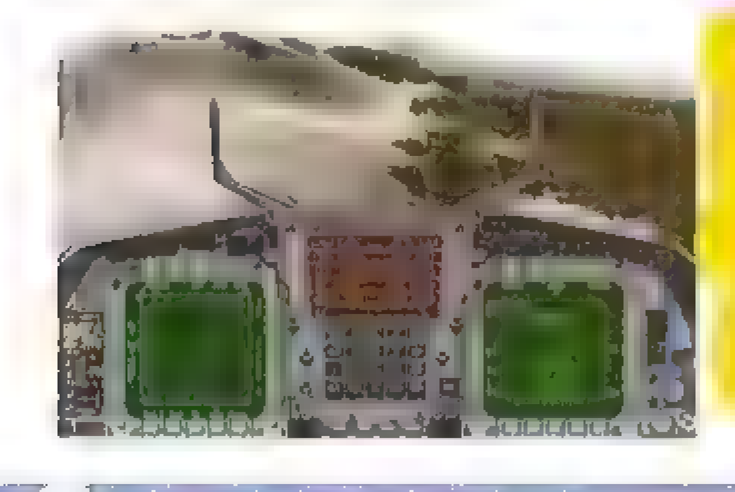
《長弓攻擊戰鬥直昇機》除了把旋翼機模擬飛行遊戲一舉從射擊遊戲的境界提昇到全世界最優秀的模擬飛行境界之外，還附上了世界軍事資料權威詹氏出版公司對於整個AH-64阿帕契攻擊直昇機發展歷史之文字以及錄影帶片段資料，一推出即獲得 PC Gamer ,CGW,Computer and Net Player,PC Games,Online Gaming Review, Ultra Game Players,and Computer Games Strategy Plus六本雜誌的一九九六年最佳模擬飛行遊戲！再加上《長弓攻擊戰鬥直昇機：韓國戰場資料片》以及《長弓攻擊戰鬥直昇機黃金版》的推出，使得其他直昇機模擬飛行遊戲黯然失色…但是《長弓攻擊戰鬥直昇機》並不是沒有缺點，其中最為人所詬病的一點就是不支援連線對戰，讓這個一流的模擬飛行遊戲無法得到它所應得的榮耀。

《長弓攻擊戰鬥直昇機》製作人 Andy Hollis 在聽取了遊戲玩家的眾多回饋之後，目前正帶領著同樣的一群菁英小組於美國奧斯汀進行《長弓攻擊戰鬥直昇機 II》的製作！

《長弓攻擊戰鬥直昇機》系列製作人是 Andy Hollis，其實只要講起他以前在 MicroProse 公司所製作的《F-15 鷹式噴射戰鬥機》系列應該大家就可以知道他以前顯赫的功業。Andy Hollis 到 Origin公司再與全世界最強的軍事情報資訊公司詹氏合作之後，即將把他的最愛：F-15 鷹式噴射戰鬥機再度搬上模擬飛行遊戲的舞臺！F-15 現在在 Andy Hollis 於巴爾地摩的第二個小組加緊研發當中，預計也會是個擁有全新成像引擎、支援各種連線方式、擁有兩場發生於亞洲的動態式會戰戰役、擁有強大任務編輯器的新一代 F-15 模擬飛行遊戲。相信在詹氏公司的強力支援下，Andy Hollis 在 F-15 上的再出發絕對不會讓人輕視的！


低飛時利用頭盔鎖定

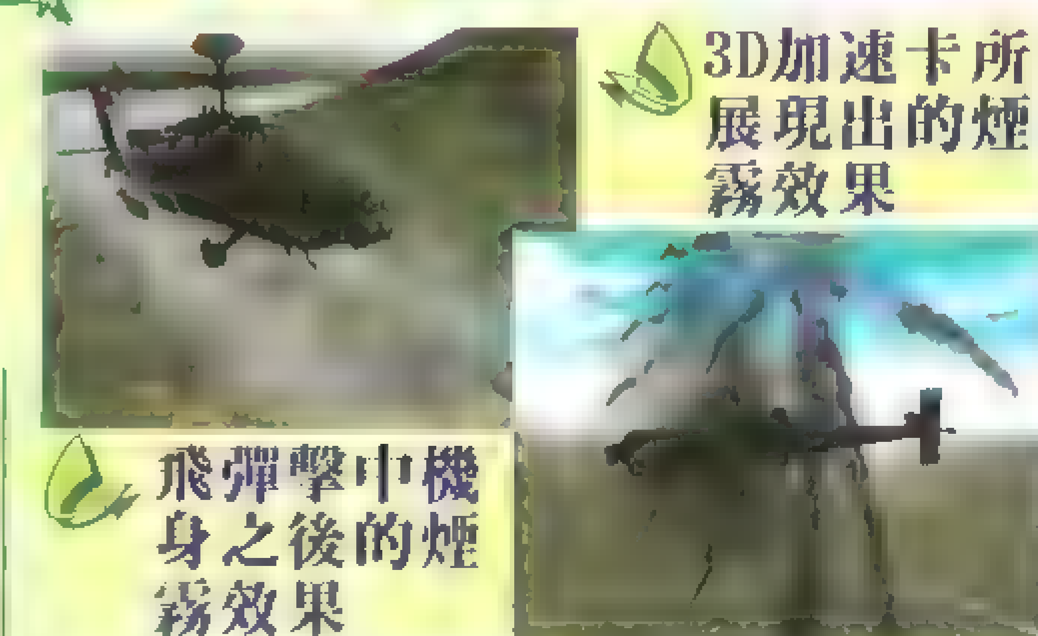
隱形利動作用作掩地


細緻真實的座艙儀表安排

除舊佈新 推陳出新

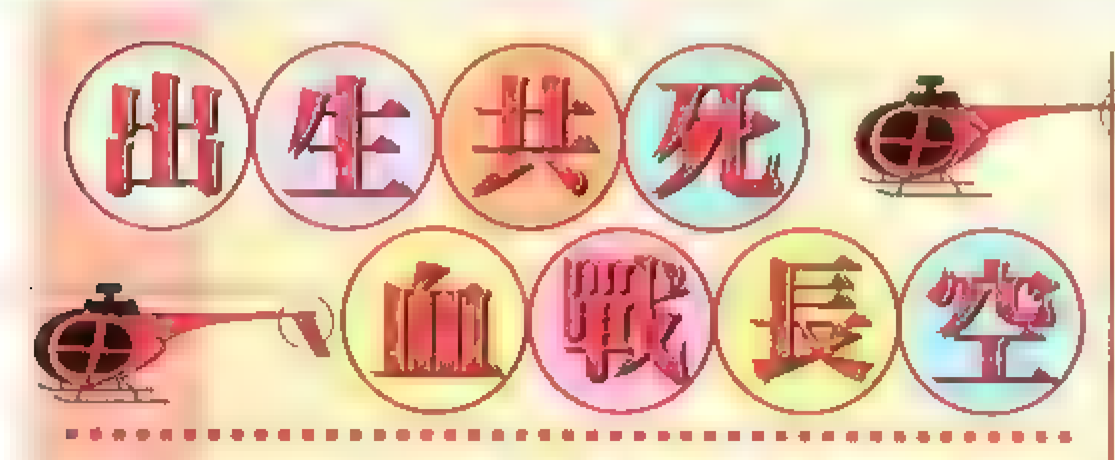
在遊戲中，與以往《長弓攻擊戰鬥直昇機》中任務均為樹狀式不同的是，所有在中東伊朗以及美國加州愛爾文堡訓練中心的戰役均為動態計算（類似於《歐洲先進戰術戰鬥機》中的會戰產生器），你所執行的任務不但會對下一個任務產生影響、還會對整個戰役戰略情況產生改變；你這次所玩的遊戲所會出的任務、以及出任務的地點性質等，在下一次再玩的時候絕對就不會是同樣的敵我情況，使得遊戲耐玩性大增！

另外，遊戲即將支援3DFX加速卡、使得遊戲可以展現比以前《長弓攻擊戰鬥直昇機》精緻四倍的地形以及空中航機。「如果你有3DFX加速卡的話」Andy說道，「甚至不必有太高階的機器就可以得到畫面上很好的效果。」在遊戲中地面上的防空武器在發射之後的硝煙如果天氣狀況不好的話還會滯留地平面許久、讓偵察直昇機可以很簡單的以目視辨識出來並且加以攻擊，更像真的夜間飛行景象、虛擬座艙（virtual cockpit）功能的增加，使得在畫面上《長弓攻擊戰鬥直昇機Ⅱ》表現更是優秀！



3D加速卡所展現出的煙霧效果

飛彈擊中機身之後的煙霧效果



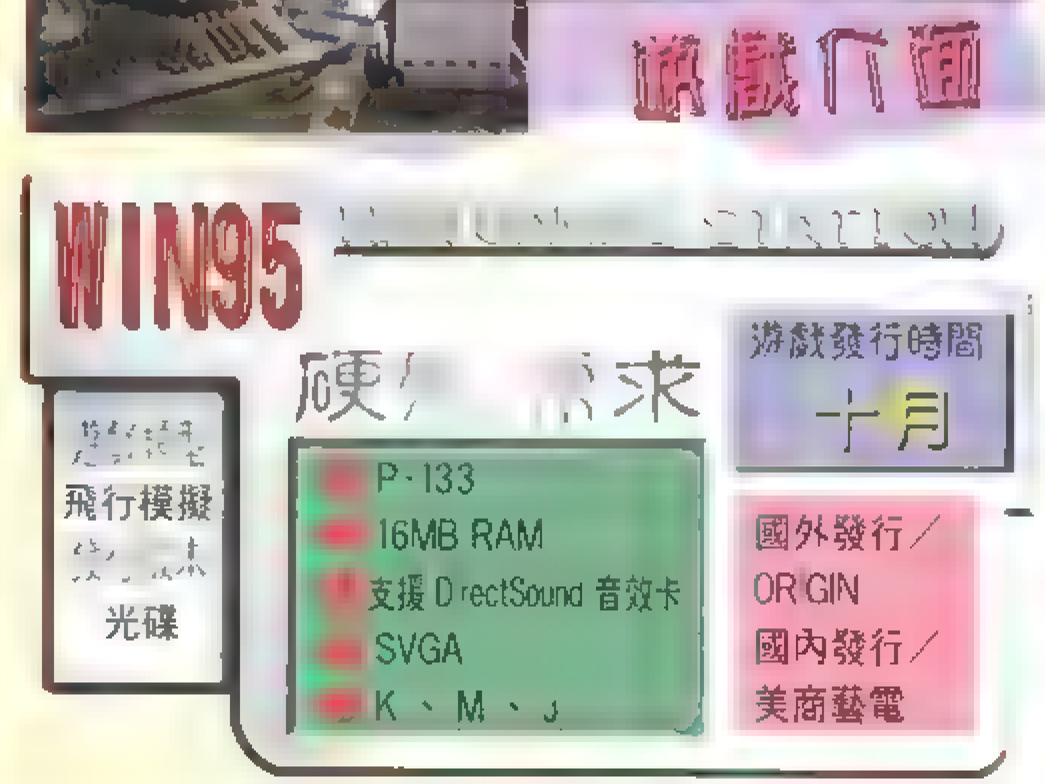
出生共死 血戰長空

在遊戲中，你還可以飛到OH-58D奇努瓦偵搜直昇機（我國陸軍航空隊現役使用中）以及UH-60L飛鷹運輸直昇機。從這些新機種的名字中您就可以知道在《長弓攻擊戰鬥直昇機Ⅱ》您可以出的任務是具有多元化性質的，比起以前單純對地攻擊多采多姿了許多。

我想最值得玩家興奮的就是《長弓攻擊戰鬥直昇機Ⅱ》即將對所有形式的網路對戰支援了吧！除了兩人直接連線、兩人數據機連線、八人IPX連線之外，還因為《長弓攻擊戰鬥直昇機Ⅱ》為純視窗九五環境下開發的遊戲，所以還支援網際網路TCP/IP協定連線！配合上前面所說到的各式新機種，在《長弓攻擊戰鬥直昇機Ⅱ》連線模式時你可以飛行員／砲手合作在一架飛機上一起出任務，擔任不同任務中的不同戰術任務角色！這在連線對戰或者是協同遊戲時，相信是可以帶來無比趣味的，至少筆者對這一點就是躍躍欲試…

但是《長弓攻擊戰鬥直昇機》系列中鉅細靡遺的互動式語音教學課程，由詹氏情報出版公司提供許許多多錄影帶片段以及照片和資料，詳細精確的各種機種雷達航道等等，均沒有絲毫改變地保留了下來。甚至遊戲製作小組還計畫將遊戲手冊以互動式的方式製作在遊戲之內、讓玩者可以直接線上查詢，再將官方攻略（Official Guide）完整地在遊戲中給消費者參考閱讀，想必在周邊資料資源的豐富度上，《長弓攻擊戰鬥直昇機Ⅱ》是不會讓大家失望的！

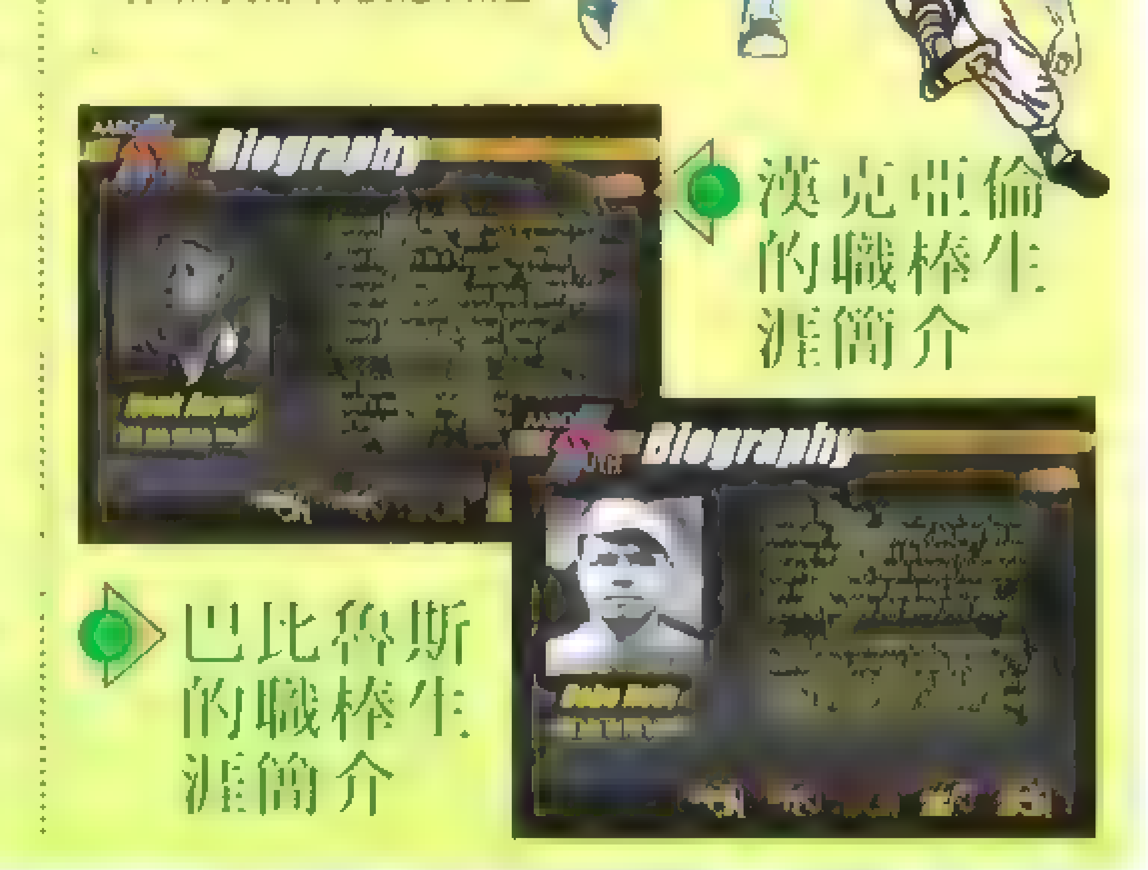
模擬真實情況的遊戲介面



Aaron VS Ruth 全壘打王大對決

雙雄對決過癮非凡

喜歡棒球的玩家，相信你對 Babe Ruth（巴比魯斯）和 Hank Aaron（漢克亞倫）這兩位美國職棒史上有名的全壘打王一定不會陌生，他們對棒球運動的貢獻使他們成為美國家喻戶曉的人物，他們在美國人心中的偶像地位是無法被取代的。讓人好奇的是，這兩位在不同年代叱吒風雲的棒球英雄，在各自都超過十七年的棒球生涯裡，同樣留下了七百支以上的全壘打、平均三成以上的打擊率、超過兩千兩百分打點的傲人紀錄，那麼到底誰比較厲害？如果兩人同場較競，誰的全壘打會比較多？巴比魯斯在職棒生涯裡還曾一度兼任投手，最好的那一年防禦率只有 1.75，年度最多 24 勝。如果漢克亞倫有機會打巴比魯斯投的球，會在他手中擊出全壘打嗎？相信這個問題不只存在美國人心目中，你和我都會很想知道。

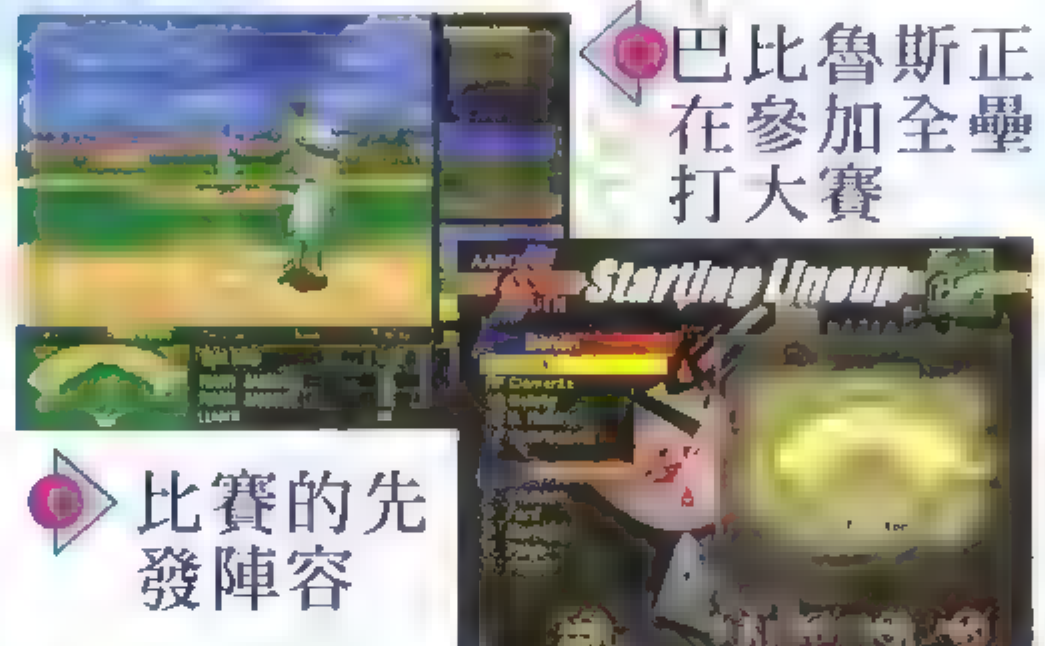


漢克亞倫的職棒生涯簡介

巴比魯斯的職棒生涯簡介

史上最強好手大會師

現在你將有機會一睹兩人同場對決的跨世紀奇蹟，由 MIND-SCAPE SPORTS ADVANTAGE 所推出的「全壘打王大對決」（Aaron vs. Ruth），快將要在你的電腦上開打。他不僅擁有兩大全壘打王，更囊括了絕大部份名留職棒青史的球星，像有被稱為「小熊先生」的 Ernie Bank：曾創下年度最多次盜壘成功，12 年超過 50 次盜壘成功的 Lou Brock；三奪賽揚獎，綽號「火箭」的克萊門斯（Roger Clemens）；職棒生涯平均打擊率高達 .366，無人可及的 Ty Cobb；職棒生涯高達 6 成 90 驚人勝率的投手 Whitey Ford；黑人聯盟裡的閃亮巨星 Josh Gibson，雖然成績不被認可也沒有正確的紀錄留下來，但據說他職棒生涯打出接近 800 支全壘打，曾有年度 .412 的打擊率，被暱稱為「黑人中的巴比魯斯」；連續四年奪得賽揚獎，篤定進入名人堂的勇士隊當家上



巴比魯斯正在參加全壘打大賽

比賽的先發陣容

精彩畫面讓歷史重現

堪稱經典級的遊戲就該有經典級的畫面，遊戲中共有四個令人懷念不已的老球場，每個球場都根據真實的球場資料所繪製。遊戲中的球員也全部經過精心設計，絕對不是那些千人一面的棒球遊戲可以比擬的。明星級的球員幾乎都擁有各自打擊或是投球的風采，像王貞治金雞獨立打法這種經典場面，遊戲裡都有非常細膩的表現，肯定不會讓玩者失望。

牌投手馬杜斯（Greg Maddux）；保有國家聯盟紀錄，63場擊出兩支或以上全壘打的天生好手 Willie Mays；世界全壘打王，職棒生涯共擊出868支全壘打的王貞治；五年超過三十勝，終身成績511勝，遠遠超過第二名22%的神奇投手賽揚（Cy Young）等。

遊戲裡可讓玩者查閱這些超級明星的個人職棒史，對於職棒迷來說，這不啻是一套堪稱經典級的棒球遊戲。

賽揚被筆者打成敗戰投手了

掌握場上狀況才是最後贏家

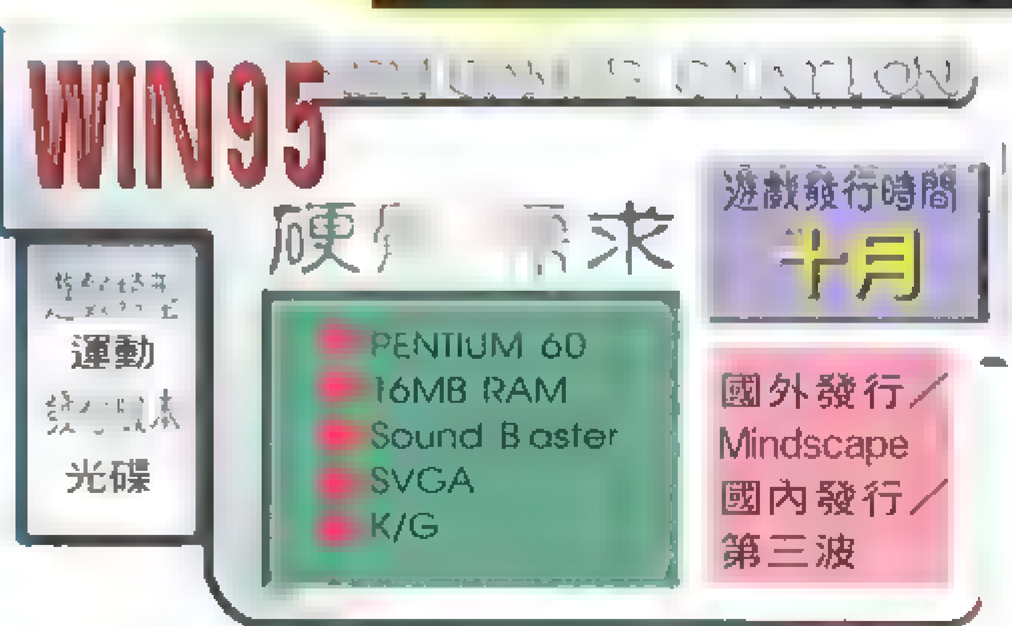
棒球遊戲最重視的就是數據資料，遊戲如不能即時提供有關投手或是打者的資訊實在有夠遜。「全壘打王大對決」的遊戲主畫面和一般的棒球遊戲有很大的不同，除了投打對決的畫面外，在螢幕的右邊設有四個視窗，玩者可以按照自己的喜好設定顯示不同的資訊，包括測速槍、後援投手練習區（俗稱「牛棚」）、投手投球進壘點、投手的資訊（包括整場比賽到目前為止的成績以及和打者今天對戰的成績。）、打者的資訊、天氣狀況、球場上的狀況等，玩者掌握各種資訊後，打起球來就更得心應手了。

遊戲既名為「全壘打王大對決」，又怎少得了全壘打大賽呢，遊戲裡共設有友誼賽、季後賽、球季賽和全壘打大賽四種，相信定能滿足玩家們不同的要求。

球季賽裡也提供了交換球員的功能，你想組成一支宇宙不敗超級無敵跨世紀棒球勁旅嗎？只有「全壘打王大對決」能一圓你的夢想。

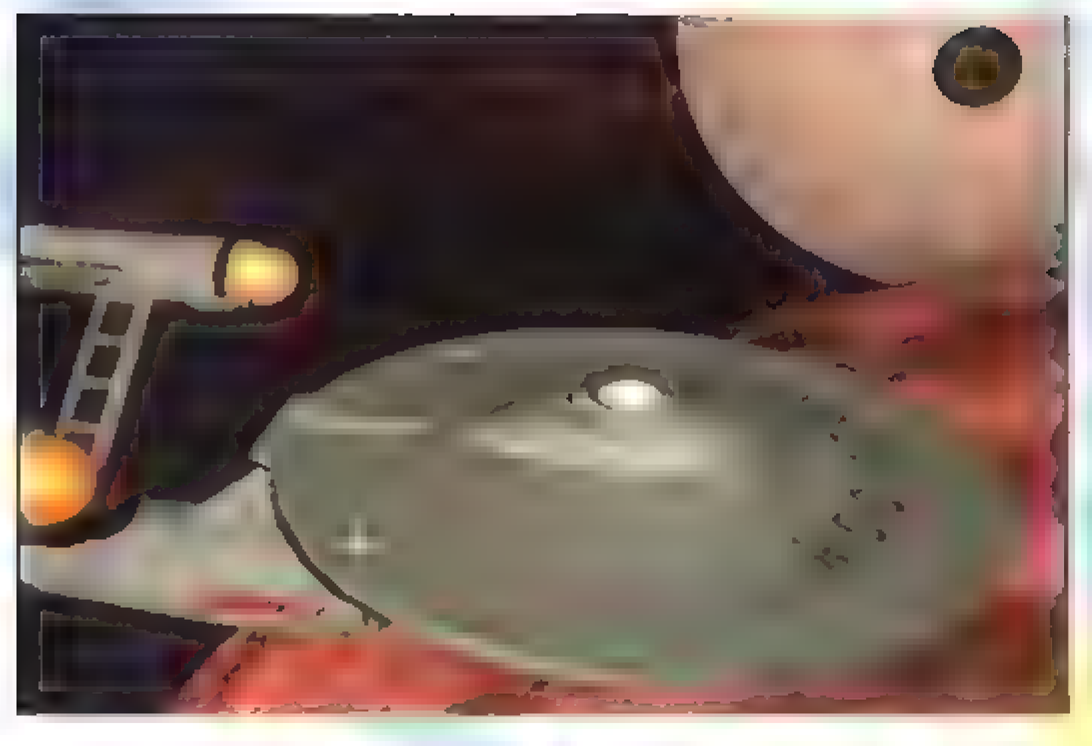
遊戲主選單

季後賽設定畫面



Star Trek:Secret of Vulcan Fury

星(太)艦(空)迷(迷)航(蹤)記



企業號全新出擊

星艦迷艦記：太空迷蹤（Star Trek：Secret of Vulcan Fury，暫譯）是 Interplay 公司將於十一月推出最新一款的星艦迷航記系列遊戲。據了解，Interplay 在這套即將設計完成的遊戲當中，正決定放棄以往略嫌笨拙的使用／檢查之冒險遊戲介面風格，以及前兩套星艦迷航記系列遊戲中那種卡通式且嚴重變形的子畫面（sprites）手法，取而代之的將是高畫質，影像捕捉的動畫、以及新穎的流線型操作介面：當玩家把滑鼠放置在可產生互動之目標或角色上面時，按下滑鼠不放便會產生一組供玩家選擇的選項，這種設計將革除使遊戲環境顯得有點零亂的佈置，使畫面能更加豐富。

星艦迷航記：太空迷蹤（以下簡稱太空迷蹤）將帶領玩家們進入七段全新的情節中，全部的故事均圍繞在 Vulcan 與 Romulans 兩個種族身上。和前兩套星艦迷航記一樣，太空迷蹤讓玩家再度扮演柯克船長、史波克先生、麥考伊博士、蘇魯、以史考蒂等人，至於遊戲的配音工作均讓星艦迷航記系列的原班人馬擔任。

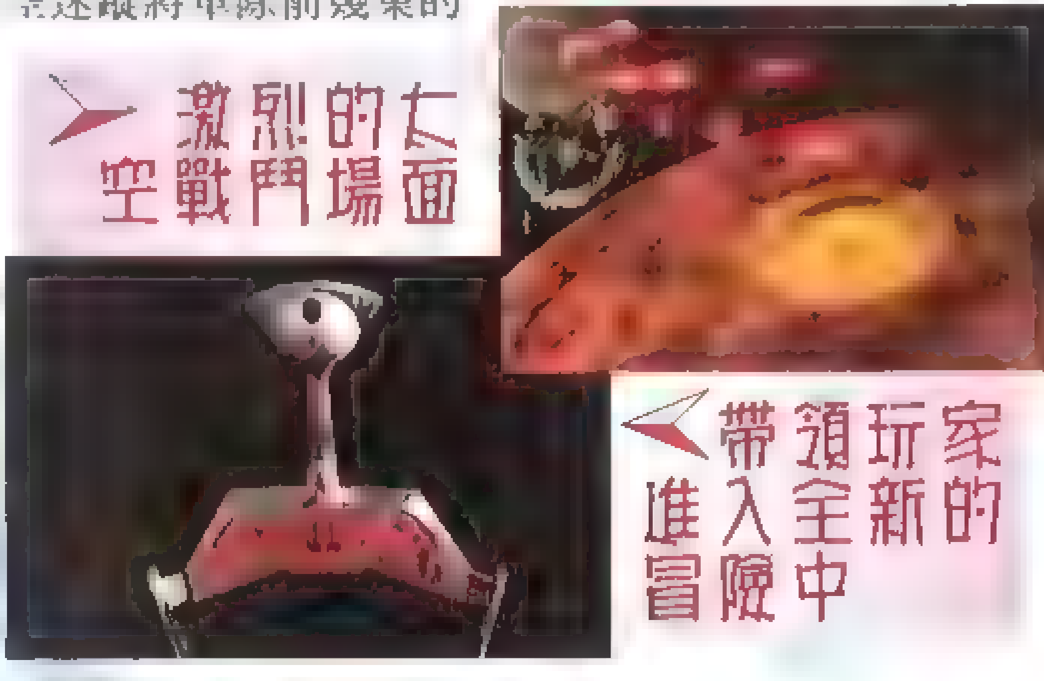
此外，在太空迷蹤裡先進的重現設計，使角色的動作能透過預先設計的動畫捕捉連續鏡頭（prerendered motion-capture sequences）呈現，讓玩家在遊戲的每個情況中進行可能的動作。另外，設計師對角色模型的處理得極爲細緻，特別是臉部表情的特寫及風格，例如柯克船長誠摯的眼神、史波克懷疑似地揚起眉毛。

目前 Interplay 的工作人員正加緊設計企業號和其它船艦在太空迷蹤的戰鬥任務。

以角色爲導向的太空迷蹤將革除前幾集的缺點，加快遊戲的節奏並擴大戰鬥的場面。遊戲評論家大膽表示，太空迷蹤的整體成就將勝過即將上市的日換星移，玩家們不妨拭目以待。

進入時光隧道的畫面煺差圖影

Mccoy博士必須找尋大使的死因



激烈的太空戰鬥場面

帶領玩家進入全新的冒險中

WIN95 NEW GAMES STATION

遊戲類型	冒險
發行版本	光碟

硬體需求

- Pentium 90
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- 模式：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間：十二月

國外發行／Interplay
國內發行／未定

帝國主義

外交是內政的延長
軍事是強弱的指標

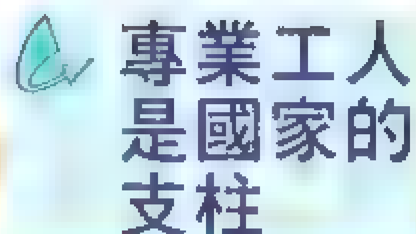
帝國主義（Imperialism，暫譯）是一套讓玩家學習一個強大的帝國是如何逐步擴張而成的遊戲，但設計師似乎把遊戲的精華放在貿易上。在每回合一開始時，玩家可打開貿易視窗，宣佈你想買那些及賣那些貨品。在回合結束時電腦會處理所有的交易。

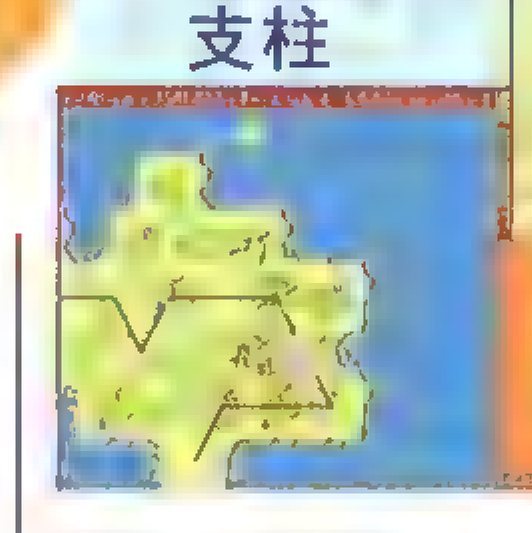
玩家的國家想在遊戲的虛擬世界中千秋萬世，那麼，對外進行貿易是必須進行的工作。

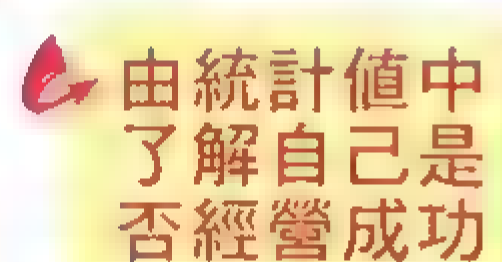
在外交上，遊戲允許玩家建貿易領事館及大使館，其作用猶如貿易分公司。玩家可以透過外交手段，來建立聯盟及締訂和平協定，甚至遊說小國加入您的旗下。另外，遊戲中不乏戰鬥模式，但據初步了解，它稱得上是一個子遊戲。在戰鬥模式下，一個國家分成許多省份，而軍事單位歸各省所管。一旦戰鬥發生，它便以回合制進行，玩家在此時須操縱各單位和敵軍交火，當你征服一個省份後，該省便納入你的版圖內。

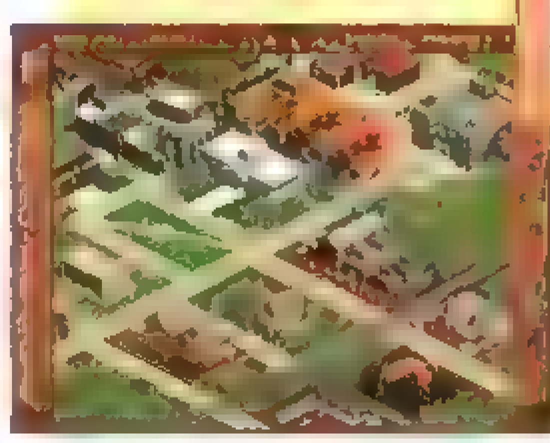
大部份的策略遊戲在設計上都不乏探險－開發－擴張－滅亡等四大要素，但帝國主義是以十九世紀為背景，因此玩家不必汲汲於探險，除非你是一個探礦狂。

在遊戲中，玩家必須建立一條能不斷延伸的鐵路系統，保持原料能源源不絕地輸入，並在每一塊相鄰土地的火車站負責收集製成品。鐵路系統可以輸入煤與鐵，但假如玩家想讓鐵路能把工人帶進來加強國家的基礎建設，則必需要擁有木材纖維物質、罐頭食物等，這是不變的市場法則。另外，遊戲中所謂的政府委員會每十年會集會一次，投票決定誰是世界的最高領導人，假如玩家獲選，那麼你便在遊戲中贏得勝利。


專業工人是國家的支柱


建鐵路是振興經濟的必要工作


由統計值中了解自己是否經營成功


這麼富裕的帝國，完全是玩家的功勞

成為強大的帝國

須有征服者的野心

施工中 NEW GAMES STATION

遊戲類型	策略
發行版本	光碟
硬體需求	PENTIUM 90 16MB RAM SOUND BLASTER SVGA KEYBOARD
遊戲發行時間	未定
國外發行／Mindscape	國內發行／第三波

NEW GAMES STATION

ANIMAL 痞子英雄

超級大推薦！ 從天外飛來的另類爆笑遊戲即將登陸！

痞子爬進馬桶裡面去了

吵吵鬧鬧的鬧鐘

暑假到了，總是有許多的遊戲上市，雖然數量有很多，但是同質性太高了，如DOOM LIKE、即時策略系列…等許多產品推出，一時之間，眼花撩亂，眞是讓人難以選擇呢！

現在筆者所要介紹的一款遊戲就是相當與衆不同也十分地新鮮有趣的痞子英雄，不論在動畫、人物造型、故事內容都有相當幽默傑出的表現，在遊戲中，所有的角色都是依據食物造型用手描繪的奇異角色，比如說餅乾守衛、冰淇淋辣妹…等，令人看了都忍不住想笑出來，至於故事內容方面則是讓人想到周星馳的電影，十足的無厘頭風格，在進行遊戲時常會被幽默的劇情逗得發出會心的一笑。

痞子英雄的故事內容都發生在點心世界裡，因爲有個大陰謀悄悄進行著，點心城的長期領導者被綁架了，而且是在選舉的前夕，使得城市裡的蔬菜們各個情緒激動而胡桃們則是瀕臨崩潰，而發酵乳們則因離開冰箱太久而大感不適，除非有人能即時阻止否則將會有難以想像災難發生，而遊戲過程當有許多有趣的謎題設計，實在是讓人不得不佩服設計者的想像力及天馬行空的創造力。

在痞子英雄中的操控方式爲滑鼠加上鍵盤的輔助，遊戲的指令不多，就是看、走、撿拾、踢、說，等5個指令相當的容易入手，而遊戲過程中全程的語音還加上字幕，對於英文能力不是很好的玩家而言算是蠻好的一項設計，如果你覺得英文聽力不錯的話也可以將字幕關掉，痞子英雄裡有超過數百個場景，1000張以上的驚人動畫架構，總之，不管在哪方面而言，痞子英雄都是値得玩家細細品玩的一個作品。

遊戲中的地圖

搖滾巨星

看到口水都要滴了下來

NEW GAMES STATION

WIN/DOS

遊戲類型：冒險

發行版本：光碟

硬體需求

- 486DX2-66 以上
- 8MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE

遊戲發行時間：未定

國外發行／OCEAN

國內發行／英特衛

西元 2197 年，人類的勢力範圍從地球擴張到宇宙，而浩大的宇宙存在著四個龐大的星際聯盟，因為利益範圍的衝突，為了爭取各星球的的礦物來源，四個星際聯盟而發生了規模龐大的宇宙大戰，在這兵荒馬亂的星際時代中各聯盟為了維持應軍事優勢而雇用了大量的傭兵，，玩家的任務就是保護 TRANS-MILE 所擁有的 E3 聯盟，如今敵軍已經發動攻勢將要展開一場毀天滅地的生死大戰了。

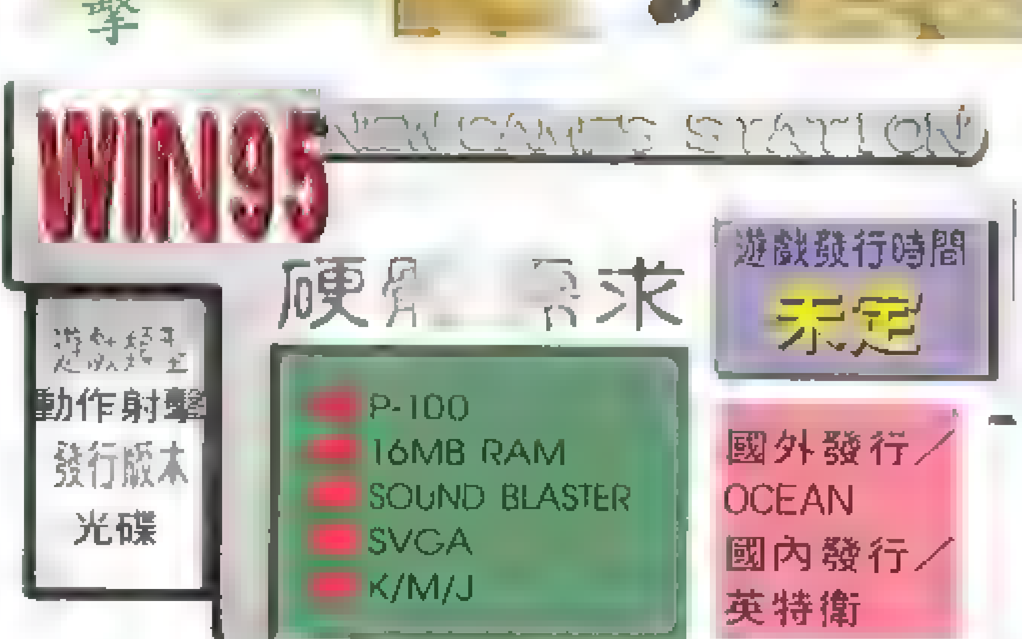
遊戲將市面上目前最紅的網路服務免費收錄在一起，讓玩家享有多人共玩的樂趣。進入遊戲之後，首先得選擇一個人作為主角，每個人物的戰鬥機特色都不一樣，如武力強的移動慢，或是速度快的機種武器威力就會比較小。在遊戲中採取回合制，你必須在規定的時間之內擊敗敵人，並採取三戰二勝制，贏了之後就可繼續向下一個對手挑戰。

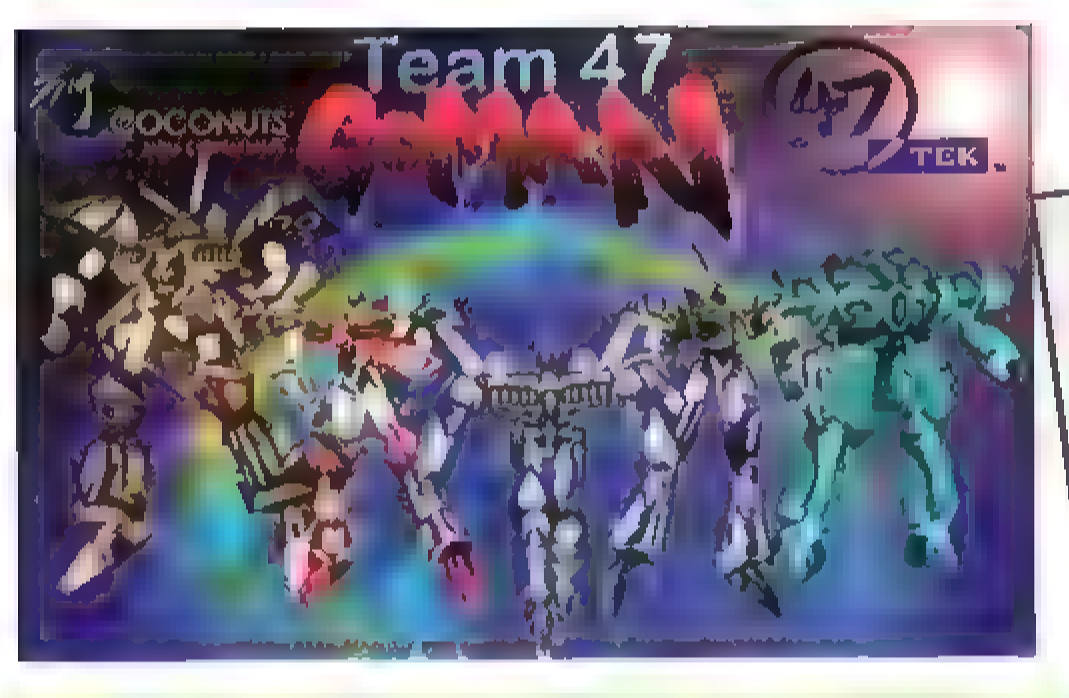
遊戲中的地形更是多樣化，有峽谷、雪地、沙漠…等多種高低起伏的地形等待著玩家去挑戰。而每一個關卡中的地形並非傳統的二度空間地面而已，而是有高有低，有山丘，峽谷…等多樣化的地貌。你可以偷偷爬上山頂觀察對手在哪裡，再俯衝而下偷襲它。也可以躲在小山丘後面，伺機而動，給對手一記出奇不意的痛擊。

整體而言，"毀天滅地"這款遊戲除了擁有一般 3D 射擊遊戲的特色外，還有它與眾不同的內容，諸如對戰時的遊戲進行方式，可選擇多樣的戰機，第一與第三人稱視角…等，這些特色皆足以讓喜好射擊的玩家好好珍藏這套遊戲。別再多說了，好好地選擇一架你看上眼的戰機，準備盡情地使壞吧！非讓對手機毀人亡方能罷休!!

▶鎖定敵機。
▼緊追不捨的敵機

▶被敵機發現行蹤遭受猛烈攻擊





耶誕節強檔・台灣最先發行

西元 2145 年，一顆外太空的隕石即將撞上地球，地球聯邦動用了最先進的武器，終於將它擊碎。數年後，隕石碎片結晶成不明的外星怪物。聯邦下令發展對抗外星生物的計畫－鐵人計畫。終於，鐵人 47 這支勁旅誕生了。

本遊戲的特點之一就是非常細緻。不論是己方或敵方人物的動作，可不是手腳動動就算了，可以連關節的細微動作都表現出來。例如挨了敵人一下攻擊，身體也會作出反應，可不只是畫面閃動或冒出火花而已。

玩家可以從五台機種選出一台機器人操作，當然這些機種的性能不盡相同；有的速度超群，有的攻擊威力強大，有的裝甲較厚。所使用的武器除了近身武器所用的光劍外，長距離攻擊武器的種類也不在少數哦！

每架機器人的五種武器都不太一樣；以光束劍為例，有的是拿雙劍，威力平平；有的是迴旋劈出；還有的光束劍呈鐮刀狀，揮動弧度很大，有效時間也很長，只可惜非常消耗能量。

危險！敵人衝過來了

細緻的場景

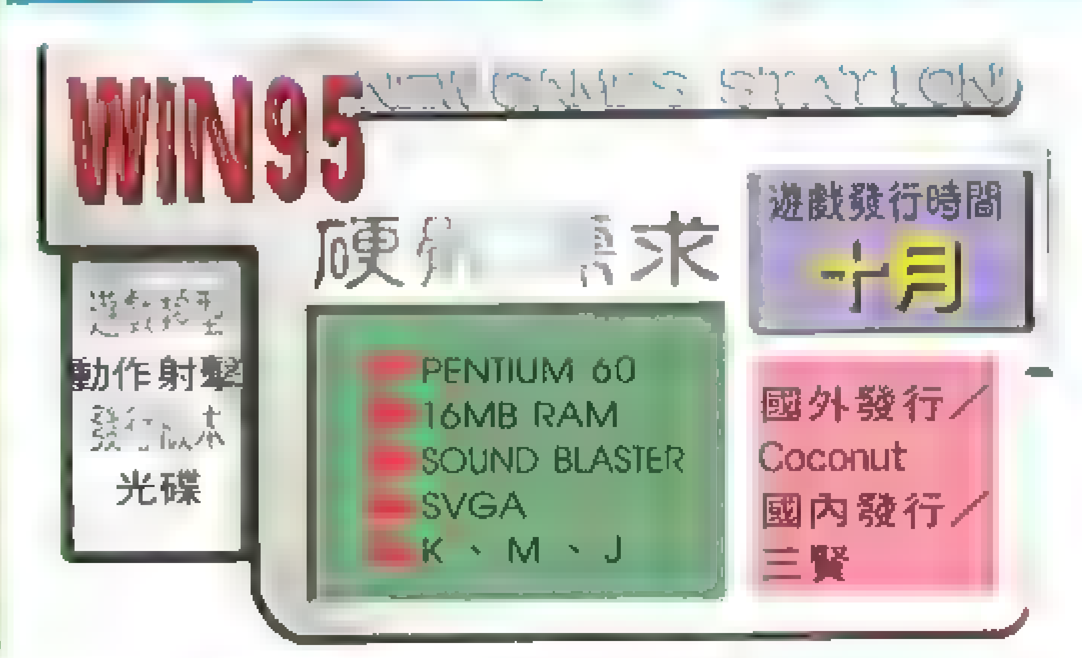
多鏡頭視角！多功能顯示！

在特效方面，可從八個不同的視角做觀察，其中一個是從駕駛員的視角來看。當玩家靠近時敵方的怪物就會充斥整個螢幕，很有迫力。只是靠得這麼近，視野不就會太窄了嗎？沒關係，設計公司早就想到了這點，在遊戲畫面中設計了一個雷達，別小看這個不起眼的雷達，它不但顯示了所有敵人的位置，連恢復體力的位置也會顯示在上方，在遊戲後面敵人強大的幾關，它可是救命的裝備哦！

（註：若需本遊戲的詳細資料，請至網址：www.47-TEK.com站上查詢）

視角可自由設定

多功用的雷達，讓敵人無所遁形



The City of Lost Children

失子之城

深具魅力的法式冒險遊戲

「失子之城」（在台灣某影展播映時譯為「驚異狂想曲」）是由法國同名經典電影改編而成的冒險遊戲，一如片名所帶來的啓示，電影內容夠詭異驚悚的：一個不務正業的邪惡科學家，由於自己不會作夢，於是綁架了城裡的孩子，偷走他們的夢以滿足自己的期望，如果孩子的夢不符科學家的預期，孩子就會遭殃。光聽劇情就已令人毛骨悚然。

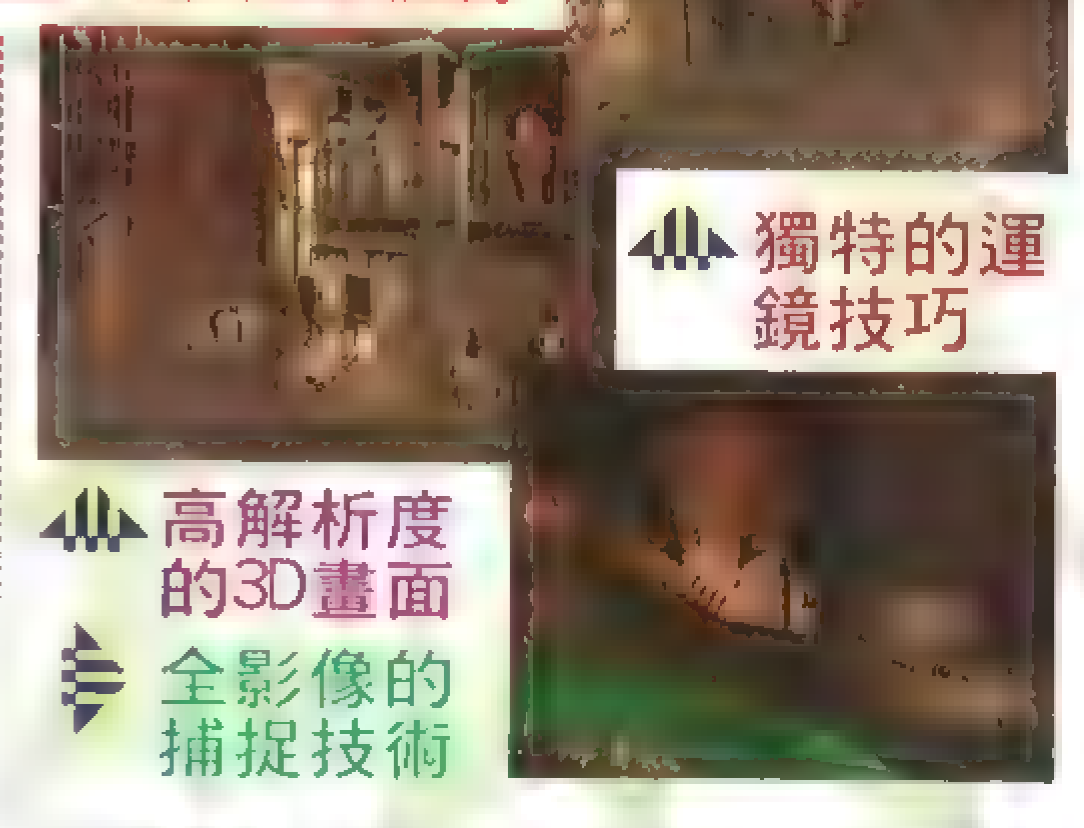
在遊戲裡你將扮演一位女孩，名字叫 Mi-ette，她是一小群孤兒的領袖。當你的好朋友 Denree 被邪惡科學家綁架後，你和 Denree 的哥哥One必須一起合作去拯救他。

法國著名的電腦遊戲公司 Psygnosis 採用「鬼屋魔影」的遊戲風格，替「失子之城」做了最完美的詮釋。遊戲裡的所有背景都預先以 3D 技術繪製而成，獨特的運鏡技巧使得這些漂亮的背景有最精緻的發揮，每個場景都讓人有置身真實世界的感覺；氣氛的掌握也如同看電影一樣，叫人不得不步步為營。

遊戲裡的人物是以動態影像捕捉，多邊形貼圖的方式處理，雖然色彩上較背景鮮明，但兩者配合得絲絲入扣、天衣無縫，人物走動時的光影處理，也成功的為遊戲增添不少氣氛。遊戲中經常有三位或更多的人物在場景中進行互動，這在冒險遊戲中可以說是難得一見。

說到互動，不得不替「失子之城」美言幾句，遊戲裡有超過二十個角色可以和玩者可操控的主角互動，相較其他絕大多數的冒險遊戲，主角總是傻呼呼的到處閒逛；「失子之城」有著令人欣喜的創意。

喜歡冒險又不怕危險的玩家，快來體驗這一場驚悚詭異的盛宴，今年暑假最後的話題大作，「失子之城」肯定不會讓玩家們失望的。



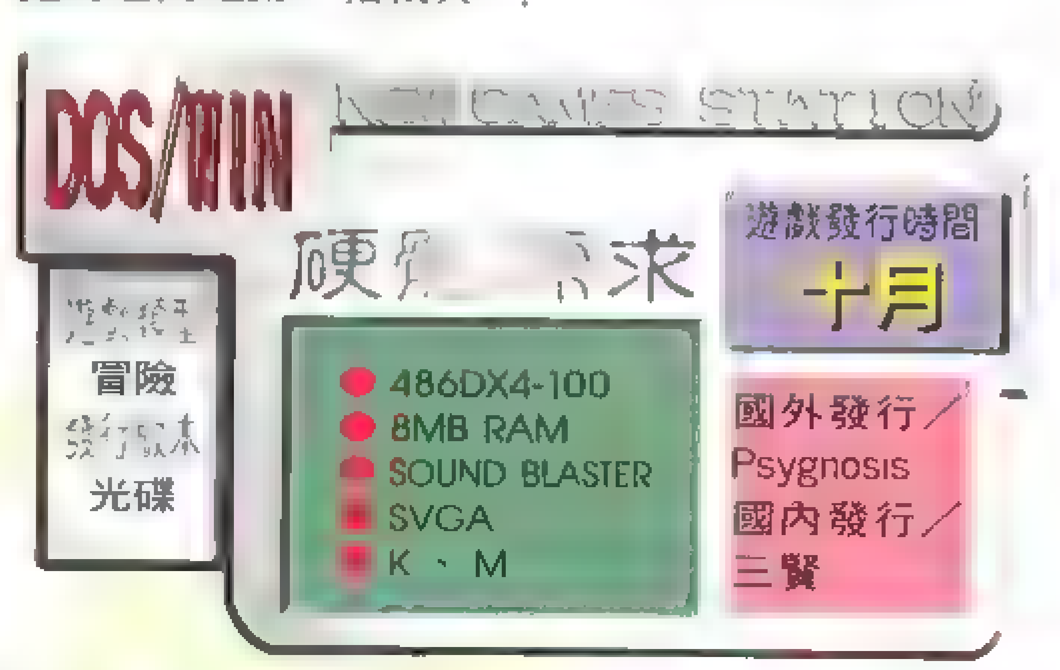
獨特的運鏡技巧

高解析度的3D畫面

全影像的捕捉技術

光影變化細微

詭異驚悚的情節



三國風雲
看諸葛孔明呼風喚雨的神奇
看趙子龍單騎救主無人能敵
歷時二年精心製作
史上最強中文即時戰略巨作
暑假登場
無人能敵!!
21
世紀縱橫
股份有限公司
台北縣汐止鎮新台五路一段
FAX:(02)6961010
網址 www.forwardfront.com
e-mail: ffc2@ms9.hinet.net

狂飆熱賣中!
獨創的即時戰鬥方式!
立刻引爆登場!
Holy Island
聖光島
軟體世界
智冠科技股份有限公司
北區(02)788-9188
中區(04)262-0870
南區(07)815-0988
21世紀縱橫
股份有限公司
台北縣汐止鎮新台五路一段100號20F B5. B6
TEL(02)6962020 FAX(02)6961010 B.B.S 886-2-6962396
yoki

女神學園
他七粒、八力都不夠看！
年暑假看我小小女神大發神威！
百餘幅640*480、256色美少女畫面給你空前的視覺享受。
全圖形式指令設計畫面活潑有趣。
分身發光、魔力、法術、斬妖除魔，無所不能！
獨創RPG式的修行模式讓你一支遊戲兩種享受。
專業的風水、命理常識，讓你能藉著遊戲來了解其玄妙之處
多線式結局耐玩度高。
令你耳目一新的美少女魔法師養成遊戲

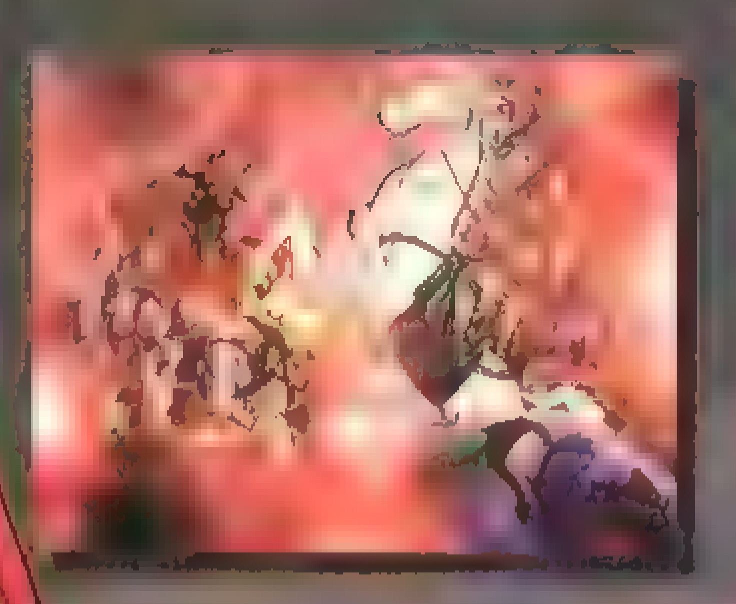
您還在養電子雞、恐龍蛋嗎？
還在忍受單色粗糙的畫面嗎？
恐龍動物園
◎交遊到世界十大都市
有限公司

大唐英雄傳

一款壯闊的俠義史詩
亂世少年李白的冒險故事

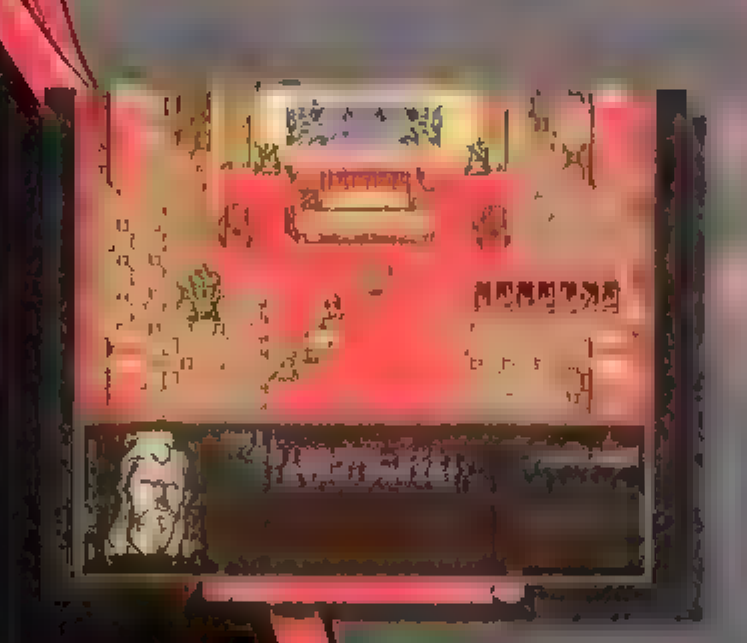
李白的詩篇就如同那跨越了時空的太陽一樣絢爛壯麗，被照耀的後人也不禁對這位史傳一生狂放不羈的天才大感興趣。歷史已如車輪般滾過，人類是永不能回到過去的。我們只能試圖去揣摩關於李白的種種傳說，來演繹他那豪傲的生命。這一次，我們所注重的卻並非是李白的詩篇。我們努力展現給你的不僅僅是一個天才的詩，我們更試圖表現的是一個不僅滿腹文章，更有一顆俠義心腸和一身高強武功以及坎坷身世的英雄俠客。所以我們製作這款RPG的冒險遊戲並把這故事命名為〈大唐英雄傳〉。

在很多很多年以前，大唐皇宮內發生了一場血腥的兵變。為了爭奪帝位，李世民率兵在玄武門伏殺了太子李建成和四弟李元吉，並軟禁了唐王李淵。李淵無奈，只得將帝位傳給李世民，從此大唐進入了走向繁榮昌盛的貞觀之治。



可是在那場兵變中倖免於難的太子之妃卻懷著太子建成的血肉逃到了西域，並在這裡將李家王朝的另一支血脈延續了下來。轉眼，李碩國的兒子，也就是李建成的孫子李白也已長成翩翩少年。

那麼他最終能否完成父輩交給他的復仇重任，能否逃過那一個接著一個的桃花劫，他的最終命運又將如何，一切將等待你的抉擇。



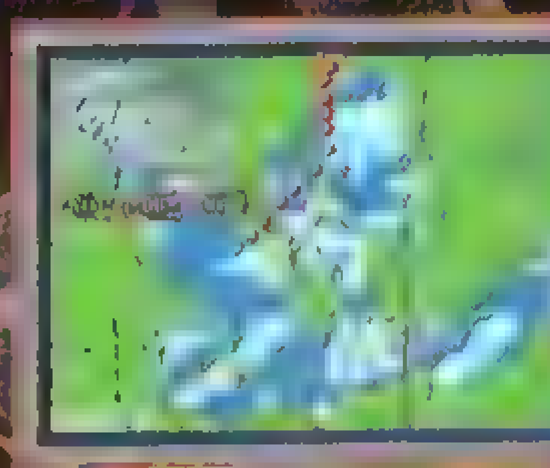
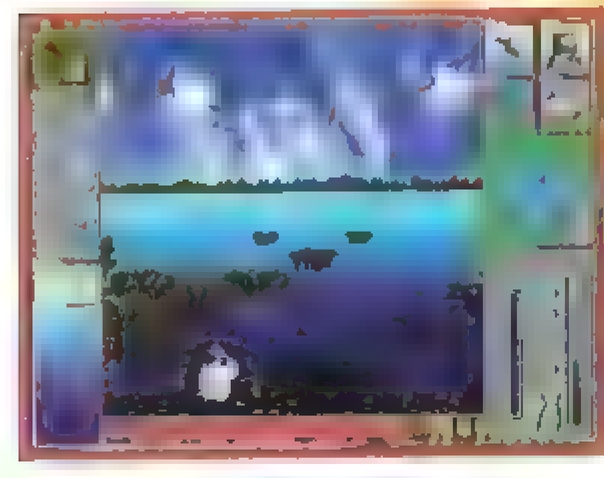
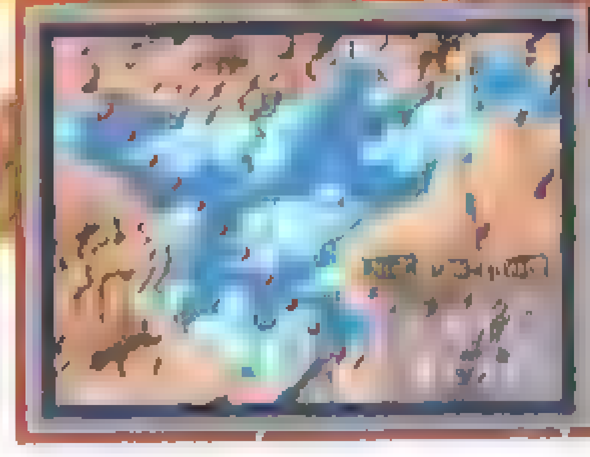
此刻，你已是李白…

模擬釣場

在水泥叢林與車陣塵囂中爲您另闢靜土
讓家裡變成大自然的釣場

97年8月
發賣

Lake masters

遊戲特色：

掘土，挖池，堆石，種草…自己築構夢想的漁場，您就是漁場的主人，選餌，揮竿，等待魚訊…擬真的釣況模擬，讓你在家也能體會釣魚的樂趣，以美國實際存在的四個湖為背景，各個湖的水質，氣候，大自然環境重視，可參加季節釣魚大賽，亦可在自己的漁場試試手氣，並可隨需要換不同之魚餌。

…一個讓您身歷其境的模擬遊戲

仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603

玩過這麼多的國外遊戲，換個國內自製的即時戰略吧？

華武爭戰

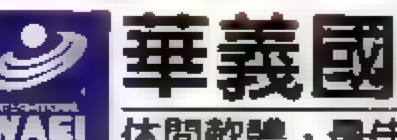
各種致命魔法，任您使用

多段3D過場動畫，保證大呼過癮

全中文即時戰略遊戲
享受中國式「魔獸爭霸」

研發生產：

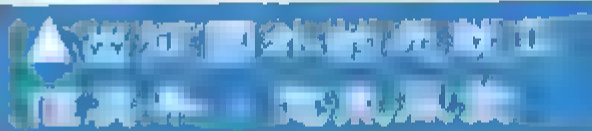
國內總代理：



北區：北市吉林路144巷11號 TEL:(02)581-2672 FAX:(02)581-2699
中區．台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:(04)338-0287 FAX:(04)338-0285
南區 高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348-7350 FAX:(07)348-7351

特別推薦：http: //www.hwaei.com.tw

相信大家對於光榮的幾個名作系列都非常地熟悉，其中最為大家熟悉的就是三國志系列了，不過近來負責戰略遊戲的設計小組改變了傳統戰略遊戲的方式，而有了英傑傳系列的誕生。



這次要介紹的是在日本戰國時代也相當出名的英雄人物－毛利元就，在三國志英傑傳和孔明傳獲得相當大的回響之後，設計小組也開始了日本英雄人物的英傑傳，除了這次要介紹的毛利元就之外，接下來很可能會有甲斐的笨蛋武田信玄（這可不是筆者罵的，事實上這是當時代的人對他的尊敬，其人可說是日本戰國時代，無人能出其右的軍事天才）、越後之虎上杉謙信、結束戰國之亂的德川家康等人的故事，很可能都會一一登上舞台，至於野猴子豐臣秀吉則已經有了頗負人氣的太閤立志傳系列，大概也會有三代的登場吧！所以對於英傑傳系列已經有了初步接觸的玩家，當然可以相當順利地上手這個遊戲了，可是別忘了日本和中國可是有著大大的不同喔！況且依照光榮的慣例，通常會在與日本有關的遊戲中加入許多新點子，這次又帶給玩家什麼樣的玩法呢？別急！等一下就告訴你

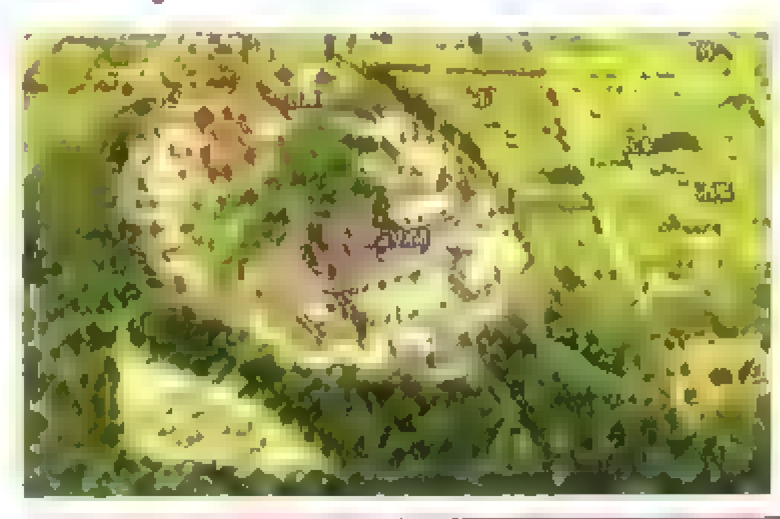
遊戲的副標題相當地有趣，小時候經常聽長輩講的一個故事就是一支筷子很輕鬆地就可以把它折斷，但是三支就不見得了，你可能要用很大的力氣還不一定能折斷它們。毛利元就就是這樣拿著三支箭在三兄弟面前告訴他們，要想毛利家強盛，自己人一定要團結，所以毛利把次子元春送給吉川家當養子，保持與吉川氏的關係，老么隆景則是成了小早川家的繼承人，很可惜的是老大隆元被下毒害死，這中間居然還扯到了安國寺惠瓊，把整段故事調得是既感人又自然，其中可信的程度有幾分自然是明明白白的了。

三兄弟折箭立誓，為毛利家奠定了堅固的磐石

不過也因爲父親大人的這番安排，使得毛利家沒有了兄弟鬩牆的家爭，在權利轉移的過程中，兩位叔叔對後生小子毛利輝元可說得上是盡到了三矢之誓的眞諦，雖然大哥走了，但是在毛利元就死後，不但盡心輔佐年方十九的小姪子，就如同當初握住那三支箭的兄弟一般，爲毛利家築起了一道牢不可破的堅壘。

以紛亂的戰國時代為背景

日本的戰國時代大約是在西元1430年～1590年間，相當於中國的元末明初年間，當時的足利幕府已經沒有足夠的力量管理底下的武士大名，造成了日本近一個半世紀的大混亂，但是也因為戰爭，使得日本能夠真正地統一起來，在文化與經濟層面上的影響甚鉅。這當中包括了和西洋（南蠻）以及中國的商貿往來更形密切，引進了新式的科技和戰鬥武器－特別是火砲，它結束了以往堅城折敵的時代，對戰爭的影響相當地大，這點在後面筆者會再詳述，有名的能劇也就是在當時的背景環境下發展起來的。



▲[illegible]

▲水軍會戰的情形

[illegible]

雖然毛利家在歷史上並沒有真正統領過天下，但是在遊戲中就不是這樣的了，就像在孔明傳中一般，寫這劇本的人花了相當大的心思在故事的連貫上，整體上來說看不出什麼缺點。遊戲中最大的轉折點是起自第二篇，毛利元就死後的那一段，接任毛利家領主的輝元在接受清水宗治的援軍邀請後赴戰，但是羽柴秀吉卻已經做好了水淹備中高松城的戰備，在眼見必敗的情形下，由使織田軍的安國寺惠瓊帶回了請和的條件，割地和宗治切腹，輝元在保存實力的不得已情形下簽下和約，但是墨跡還沒有乾，輝元就決定追擊因為明治光秀叛變而急於回安土城的秀吉。

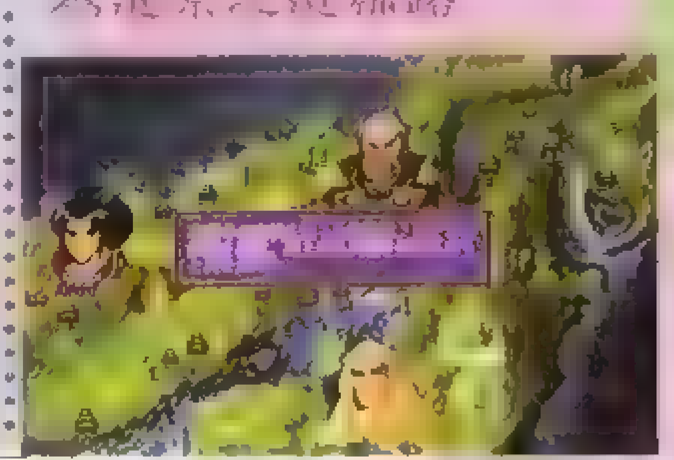
這一大轉變使得織田家原本快要到手的天下，就此奉送給了毛利家，這當然和正史有著相當大的出入，但是以光秀叛變的史實順水推舟，把秀吉逼上了死路，自然是相當高明的手法，而且每一場戰爭的發生都清清楚楚地交代了衝突的原因，最特別的要算是那張日本地圖，它會隨著玩家在進度上的推展，逐漸變成為日本全國的地圖，從一城一鄉到一國一領，不但把為何要取該地明白地標示在上面，同時也把征戰的感覺、成果完全地讓予玩家分享。

對於一個戰略遊戲的玩家來說，那是一種親切的感覺，在紙上推演一場可能的戰役，取得重要的據點，雖然只能夠依照劇本既定的方式作戰，但是那種感覺還是呼喚著你內心深處的野望，把地圖插上紅藍交錯旗子的同時，勢力的分佈就此呈現出來。

遊戲本身最吸引人的地方還是在它的劇情，其中你可能對於某些人物相當地熟悉，像是織田信長、羽柴秀吉、今川義元、宇喜多直、本願寺的一向宗等等，雖然說這是一個以毛利家為主的遊戲，但是為了時代背景的完整性，故事劇本仍然把它們安排地妥妥切切，即使玩家之前完全不知道這些人物，那麼在將來遭遇的時候，也會知道這是個出名的猛將。特別是在寫山中鹿之介這段，可以看出編劇嘗試以孔明七擒七縱的方式來寫毛利對鹿之介的倚重，最後卻以悲劇收場，令人不禁欷噓。

在玩完這個遊戲之後你可能會想要看看日本戰國時代的混亂狀況，很可惜的是大多敗寫當時候的書，都只提到了武將之間的關係，而沒有提到太多時代背景和文化因素。在當時的日本，如果與其它武士把持一個微妙的互動關係是很大的智慧，所以玩家在玩這個遊戲時可能會覺得，為什麼一下子是盟友一下子卻又成了敵人？所謂戰場上沒有永遠的朋友一詞，對於戰國的日本而言可說是相當貼切的形容詞，如果各位對這段歷史有興趣的話，『甲陽軍鑑』是一本不錯的書，大家不妨看看它。

▼元就掃蕩本願寺，為進京之道鋪路

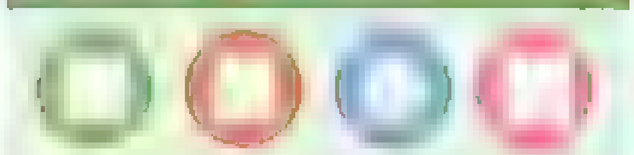


▲好美的櫻花會，不知與大內家的紛爭何時能解？

毛利元就這部遊戲沿襲了以往英傑傳的作戰方式，但是在兵種上則多出了有日本特色的鐵砲兵、砲兵、浪人、僧兵等角色，採用帶有古風的卡通式人物造型，相當引人注目。比較令人垢病的是在遊戲中有幾段動畫的品質和其它的比起來，顯然是出自不同的手筆。而在戰場的設定和人工智慧的表現上僅是差強人意，有幾次筆者都以為敵軍會攻入本陣，後來才發現除了幾個特定的關卡外，塗上了蜂蜜的本陣，恐怕也吸引不了電腦所控制的螞蟻雄軍。換句話說，是根本就沒有把本陣的兵力、攻略考慮在內，遊戲的難度也因此降低了許多。

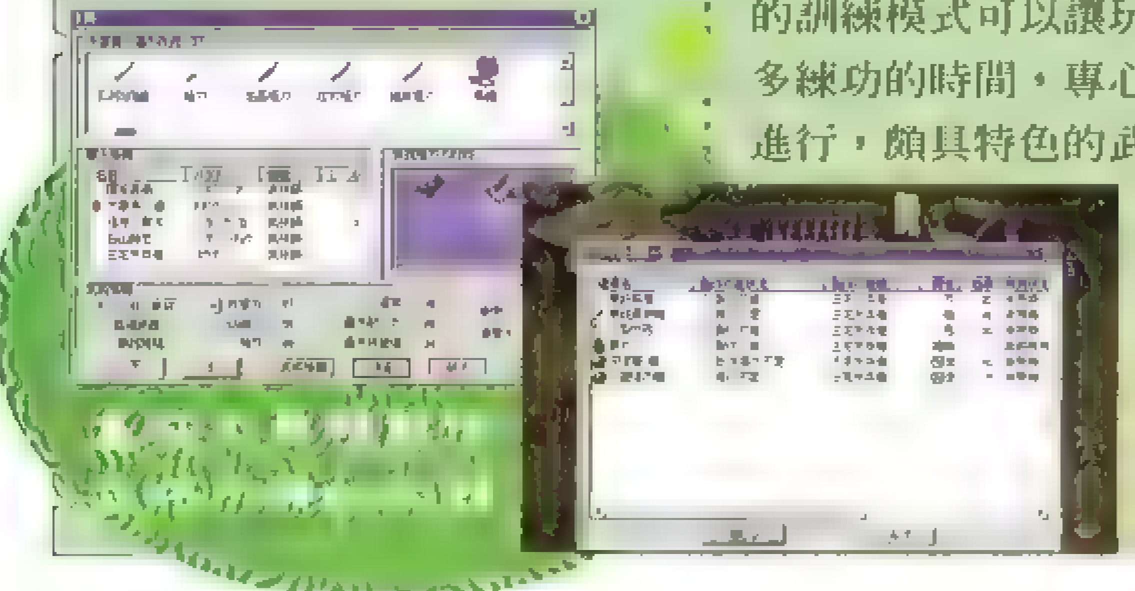
▲在戰場上整頓軍備、排定陣式

遊戲的最大特色



在這片遊戲光碟內一共收錄了十二首CD音軌的音樂，在音樂長度上略嫌短了些，所以重覆程度相當高，以每場戰役平均一小時的時程而言，最少也要有5分鐘以上，否則就寧可用MIDI的音樂檔來增加豐富性，或者在切換時用點技巧。倒是在語音和音效上做得不錯，不過筆者很討厭一直叫個不停的烏鴉聲就是了！

英傑傳系列取材自歷史小說，自然遊戲中的安排方式就是以歷史人物與事件為素材，和枯燥乏味的歷史考證比較起來，添加了神怪、不可思議和忠孝節義的故事更能夠引人入勝。這款以日本歷史人物為題材的遊戲，可以說充份發揮了它在故事佈局上的長處。獨特的訓練模式可以讓玩家省去許多練功的時間，專心於遊戲的進行，頗具特色的武器裝備製作系統，則相當符合當時的日本。



對於喜愛日本戰略遊戲的玩家來說，這是一個相當不錯的機會，能夠接觸到日本第一個英傑傳系列的遊戲，從裡面可以認識許多當時著名的武將，對戰國有更進一步的認識，偶爾胸口也會湧起一股暖流，眼眶閃著感動的淚水，它成功地讓玩家感動進而融入遊戲的故事情節中。

●RXZ●

喜歡賽馬遊戲的朋友們注意了，賽馬大亨3（以下簡稱為WP3）誕生了喔！這個系列的作品向來是以『多』聞名，怎麼個多法呢？WP2的姊妹作有WP2 PLUS加強版，在PS和SS上則有W-96，而今年才問世不久的WP3很快地也會有加強版出現了，這樣一來，雖然只出了三代，卻已經有了五個兄弟姊妹，算得上是一個大家族了，那麼就一起來看看我們的賽馬WP3到底長大了多少？是不是可以登錄了？

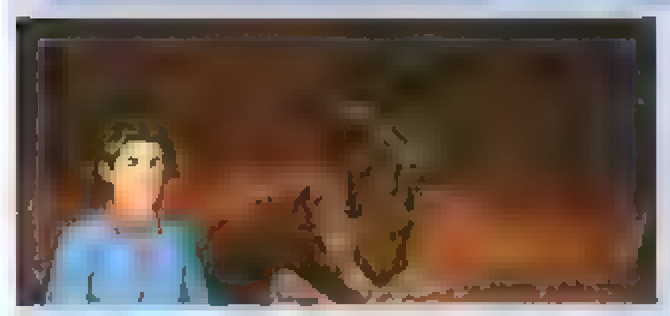
設計理念的重大改變

在WP2中的秘書系統被保留了下來，而在這代中一共有四個秘書可以選擇，比WP2多了一個，同時也引入了新的顧問系統，玩家可以有一位顧問和秘書來協助管理。而前代中頗具人氣的有馬小姐則成了專業競馬雜誌社的特約攝影記者，也是玩家可以聘請的顧問之一，可別忘了她喲！至於調教師、騎師、牧場主人和馬主等設定，大致上還維持原來的模式，只是玩家不再有過問調教師的權利，而且此代中的設計理念相當重大的改變，WP2中累積經驗和金錢的升級模式已不復見。

在WP3中一開始玩家就已經是一位牧場的擁有人，遊戲的時間也不再限定為三十年，而改成無限期，而當年度所能登錄的馬匹最多不得超過五匹，這樣的一個變化是希望玩家成為一個育馬人，而不再只是單純的贏取獎杯、跑出最強馬而已。對WP系列來說，是一個相當重大的轉變。

▲前作中的秘書有馬櫻子小姐改行當攝影記者

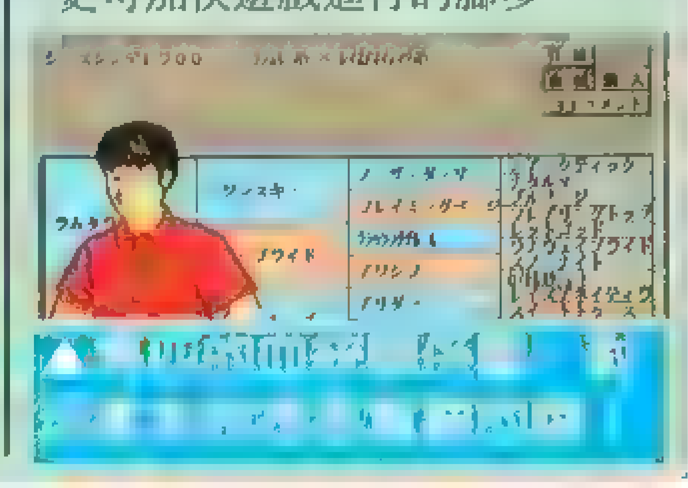
遊戲走向以馬匹培育經營為主


▲可愛小馬終於出生了

遊戲的走向傾向於培育超強馬，同時也對於WP獨特的血統系統做了強化，一匹超強的馬可望成為大種馬自成一格，所以遊戲也對以往很容易買下的牝馬做了保護，其它的牧場對於素質優良的牝馬不肯輕易割愛，種馬的引進則較已往更為頻繁，這多半是受了日本賽馬開放的影響，希望藉此改良賽馬，不過筆者認為這樣的走向並無不妥，你必須更深入地瞭解馬匹的特性，諸如馬匹的血統關係、體質、氣性、速度、耐力等等，把遊戲的重心轉移到配種的部份，比賽只是為了印證配種的好壞。

為什麼筆者會這麼說呢？在WP3刪掉了玩家參予調教的部份之後，調教師的功力又比以往退步了許多，經常在馬匹並不是最佳狀況時登錄出賽，而且很長一段時間都無法調整至最佳狀況，更慘的是馬匹在一段時間不比賽會失去比賽的感覺，這使得原本具有休養意味的放牧變成馬匹的殺手，令人奇怪的是為什麼不引入像競馬劇坊中的針灸、溫泉等療養方式呢？

因為一昧地詢問牧場的大小是否足以容納馬匹、使用的牧草是否合適以及牧草生長所需的土壤養份是否充足這些問題，讓人感到相當地厭煩，似乎賽馬押中的賭金只是為了不斷地擴建牧場，而沒有太大的意義，如果真的要朝牧場經營的方向設計的話，對於馬匹的買賣以及配種的種付費，應該要讓玩家擁有自主權，而已經不具有太大意義的賽馬押注也可以考慮將它取消，如此一來更可加快遊戲進行的腳步。



在整個介面上的設計與以往最大的不同之處是在於，許多資訊都已經改用模擬網路連線的方式查詢，當然不是真的要你連上網路，而是遊戲中虛擬的馬友社、雜誌情報等等，現代感十足。最特別的設計是在主畫面右上角處的捷徑，玩家可以指定最多四個捷徑給四匹你最喜歡的馬，這樣一來就不需要老是透過自己的所有馬匹查詢功能，也不用千里迢迢跑到廄舍去，便可以看到心愛的馬兒了。

如果真的手癢的話，在WP3還提供了窗口功能，可以指定一匹尚未登錄的小馬，放牧在馬主的屋外，玩家則可以吹口哨叫牠過來，摸摸牠的鬃毛順便給牠吃吃蘋果或是紅蘿蔔，挺有意思的。而競馬專業用語也可以在協助功能中取得，對初次接觸此遊戲的玩家來說是相當有幫助的。

在紀錄方面是WP系列中最完備的一個版本，同時還為玩家準備了一間豪華的收藏室，在裡面可以放置玩家辛苦多時所獲得的獎杯和殿堂馬的塑像，會依照馬兒的能力而有金馬、銀馬等不同，對於馬主而言的是很有成就感呢！

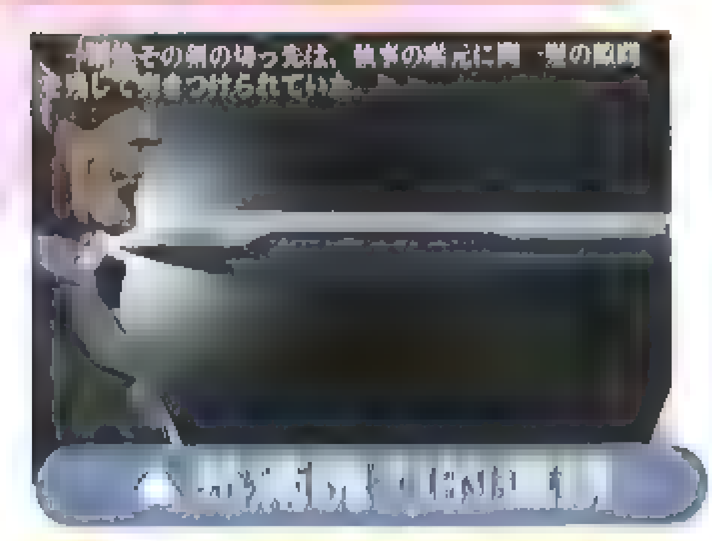
再現令人失望的賽程播報

WP3中一共收錄了十九首曲風不同的CD音軌，配合不同的場景播放也營造出相當不錯的氣氛，但是從以前筆者就一直覺得很遺憾的是，賽事播報系統絕對是可以有全程語音的，因為馬匹只能以日文假名來命名，而這種拼音式的文字，很早就已經可以湊起來形成完整的語音句子了。如國產的正宗台灣十六張麻將中就已經使用這樣的技術，為什麼光榮這樣的大公司會不知道呢？很可惜的，筆者又失望了，遊戲只有在玩家有G1級比賽時，會有些朋友前來加油打氣，在比賽時可以聽到朋友們的加油聲，而且是隨著比賽進行時，玩家馬匹位置與表現而有所變化。

很明顯地，光榮不是不知道，而是有著技術上無法克服的瓶頸，才會用這種方式來替代，但願在下一個加強版本中搭配directx 5演出時可以讓光榮克服這個障礙。而在賽事上面的表現，不論在速度或者是圖像上，都較以往有著相當大的進步，唯一一個讓人垢病的地方還是老問題，如果能在最後通過檢查點處，增加慢速重播鏡頭的話，相信會更加地完美。

還有遊戲中和馬主聊天時所透露的一些訊息，像是馬身較長的馬兒有較佳的精力、長腿的馬速度較快、Native Dancer是以速度快捷聞名等等，這些話都是遊戲時要注意的重點，筆者在這裡預祝各位馬主早日成為大種馬的創造者。

Queen Of Darkside



多媒體娛樂電子小說

嚴格說來，本文所要介紹的這個Title，並不能算是個遊戲，而應算是一部道道地地的電子形式小說。或許有讀者會這麼問，要看小說就看可以翻閱的傳統小說就好了，又何必多此一舉呢？其實這個問題的答案，正可以說明目前軟體業界致力於影音效果的具體表現。利用多媒體的優勢，呈現多樣化的動畫效果，再配上如臨其境的背景音樂，如此的確可以彌補一些紙張閱讀與想像的缺憾，帶給讀者一種全新的感受

至於以這種方式來取代傳統小說，現階段當然還不可能，因爲個人主觀的好惡是非常強烈的，且如此讀者也失去了從字裡行間天馬行空的樂趣。說了這麼多無非是要讓讀者瞭解電子小說的特色，至於孰優孰劣則不在本文討論之列，接下來就讓我們看看本文所介紹的「Queen of Darkside」（黑暗之后）到底有何吸引讀者的過人之處

相似於此類作品的遊戲

談起這類的電子小說，第一讓人聯想起的，就是Leaf公司製作的Visua Novel系列。其中包括有「痕」、「To Heart」等名作，筆者在前幾期曾介紹過，在此也就不再多加贅述。該系列由於製作精良，似乎也已成了此類型遊戲的第一品牌，而在其後推出的同類型遊戲，自是不免拿來與其作一番比較。而推出「Queen of Darkside」的，正是以製作幻想（Fantasy）類型遊戲專門店自居的Hervest公司，其較具知名度的代表作品如「憂櫻」（咳！前幾期也介紹過了）等，向來也有相當不錯的表現與評價，對於電子小說這種遊戲形式，該公司也是初次嘗試，當然，仍信守承諾地選擇了幻想世界作爲遊戲的舞台背景。

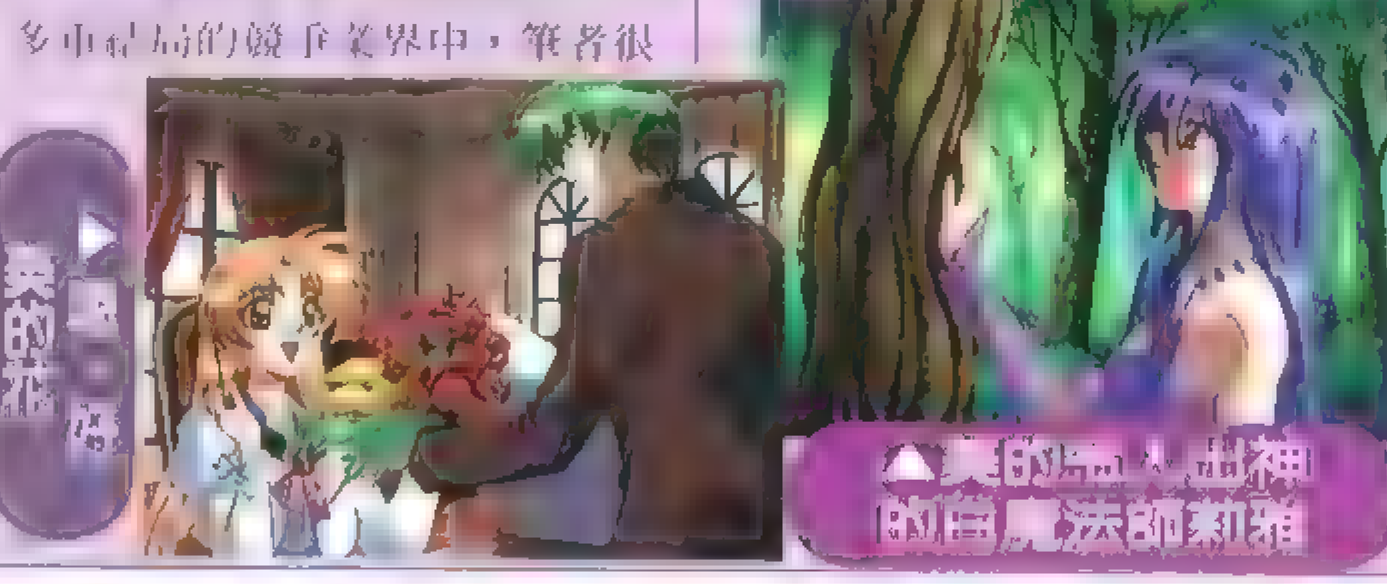
故事背景與遊戲進行方式

故事的內容相當的簡單，只是單純地描述被妖魔附身的皇后與兩個魔法世家之間的恩怨情仇，之後靠著以賞金為業的主角凱恩出面擺平了這些事件。遊戲除了開頭與結尾外，共分成四大章，段落劃分似乎有些勉強，而以倒敘的方式來帶出整個事件的始末。

而遊戲的進行方式就如同大家所熟悉的Visua Novel系列一樣，斗大的劇情文字直接打在全螢幕的背景圖畫上，文字出現時背景就以降低明度處理，按滑鼠右鍵即可取消文字來欣賞該圖。這種幾乎完全相同的閱讀方式，難不成會成為以後電子小說的標準介面…？

在圖形、畫面上的表現

只要一上手玩過本遊戲，就很難不與Leaf公司的Visua Novel系列聯想在一起。由於兩者是如此的貌合神似，難免會令玩者作一番比較。先說表現較好的一面，以全彩、640×480在圖形上的表現算是不錯，雖然還不到驚死人的地步，不過圖量算是相當地多，可以看出在這方面所下的苦心。除此之外，可議之處就相對較多了。首先，是單線的劇情，在這到處標榜著多線劇情、多重結局的競爭業界中，筆者很難理解如此類型的遊戲居然不以多線架構來處理。舉例來說，玩過「痕」的玩者就知道，不同的分歧路線劇情往往是天差地遠，根本可說是兩個不同的故事，這也是Visua Novel系列耐玩的遊戲性與大受好評的重要因素之一。而在「Queen of Darkside」中忽視了這點，因此可能玩過一次就將其束之高閣。



▲[illegible]

▲[illegible]的白魔法師莉雅

單線劇情架構、遊戲性不高

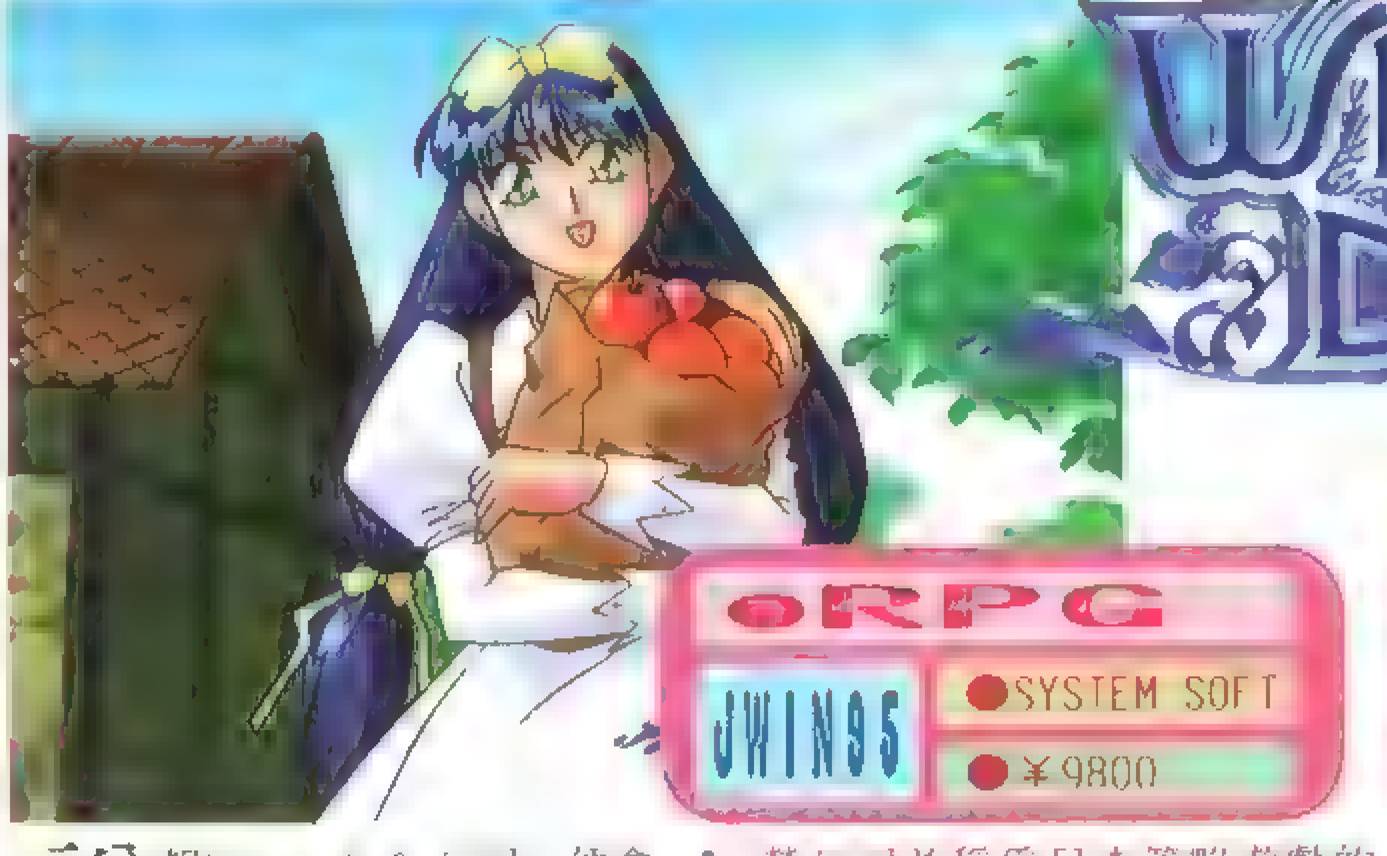
此外，電子小說另一項必備的基本功能－劇情文字快轉功能，在本遊戲裡也是標準配備。在Visua Novel系列裡，筆者最欣賞的就是這項功能，前提是必須玩過一次以上的劇情路線方能生效，一方面對於看過的文字可以節省時間，同時可作為是否玩過該路線的指標，直至下個選擇肢為止。然而在「Queen of Darkside」裡，可又不是這麼回事了，本遊戲以Ctrl鍵作為快轉鍵，就壞在劇情是單線架構，完全沒有任何選項，只要您在鍵盤上插個牙籤固定Ctrl鍵，等您去吃個飯回來，遊戲可能已經結束了，一點也不誇張哦！當然設計者的用意只是要提供玩者一個方便，也相信大家都會仔細的欣賞劇情，反倒是筆者鑽牛角尖，罪過、罪過。另外，叫出系統選單是雙擊滑鼠右鍵，這與一般的操作習慣不太相同，沒看過說明書的玩者甚至會找不到地方可以存檔。

以電子小說的方式來進行遊戲早行之有年，但相信隨著家用電腦的普及與多媒體技術層面的進步，必然會有更多類似的軟體來滿足每位玩家的需求。當然，對於Harvest公司來說，這只是嘗試性的一小步，我們也期待該公司能繼續地求新求變，這也正是每位支持他們的玩家所樂見的。

單線的遊戲架構、通俗的故事情節，很難引起玩者的共鳴。若你對於多線遊戲感到棘手，或是喜歡猛按空白鍵的那種玩者，不妨一試；若你相當重視遊戲性，那麼，省省你的荷包，下一個遊戲也許會更好。

Queen of Darkside ゲーム Focus

White Diamond



●RPG

JWIN95

●SYSTEM SOFT

●¥9800

從樹上跌下來的莉絲汀

說起SystemSoft公司，便會讓人聯想起策略遊戲，的確，這家以策略類型遊戲起家的軟體製作公司，在推出了大受好評的「大戰略」一～九代、「Master of Monsters」（萬獸之王）等名作之後，自然行情也是水漲船高，向來與光榮公司並稱為日本策略遊戲的雙雄。不過這寶座要坐得穩可不容易，該公司也曾在風雨飄搖中面臨解散的危機，在幾經波折之後，總算是保住了在這激烈競爭的市場上的一席之地，不過此時的後起之秀也如雨後春筍般地百家爭鳴，而這位老大哥在相形之下自然黯淡了許多。在沉寂了許久之後，該公司總算是學了個乖，修正了市場的路線，推出了此一驚世駭俗的作品，正是本文所要介紹的「White Diamond」。

[illegible]

故事的主角拉斯夫（真是有夠粗俗的譯名）是位接受皇勅的準騎士，在一次從鄰國運回秘寶的任務裡，受到名為黑龍的男人襲擊，不僅奪走了秘寶，更殺害了所有同行的夥伴，就在千鈞一髮之際，重傷的主角幸獲採花的少女莉絲汀等一行人所救。於是生還的主角在小村裡住了下來，一面探聽黑龍的行蹤，另一方面發掘隱藏在背後更大的陰謀……。

接下來就來看看這個絕贊的作品，到底有何讓筆者大加推崇的特色。「White Diamond」遊戲最大的特徵，就是採用了即時系統的動作RPG。簡單的說，主角無論做什麼事，包括在地圖上閒逛，時間都不斷地在流逝著。時間有上、下午及夜晚的分別，當然，夜晚的路上是找不到行人的。遊戲中登場的角色包括主角、配角，都是依照個人既定的時間行程來作息，不特定出現在某地，要視其當人的工作而定。

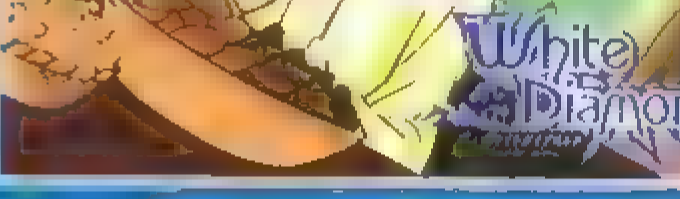
為締造與女主角們的美好結局而努力

最重要也是最有趣的地方是，遊戲中戀愛系統的導入。登場的女性角色共有八位，在遊戲中玩家必須不斷地磨鍊自己的腕力及智力，逐一地為眾位女仕解決問題以提昇好感度，進而締造各種美好的結局。而擔綱角色設定要職的，正是目前當紅的漫畫大師麻宮騎亞先生，名家出手果然不同凡響，整個遊戲的風格亦隨之改觀。

戰鬥也是相當有趣的一個部份，以動作成份居多。只要移動主角去碰觸敵人，便會自動劈頭就砍。這令您想起什麼嗎？沒錯！伊蘇國！戰鬥整體而言簡直就像是伊蘇的改良版，不過習慣可要改改，是用全正面去迎敵喔！再用半邊身體去擋可是會撲空的。比較不相同的是魔法系統，相對於遊戲裡的八位女主角，也安排了八種的魔法寶石，魔法施用時的效果相當驚人，有機會一定要試試。

各種不同的結局畫面

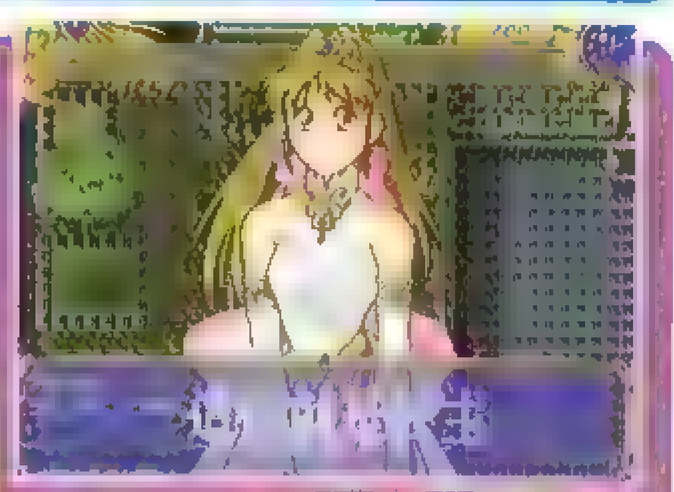
自由度極高、美術刻畫頗具心思

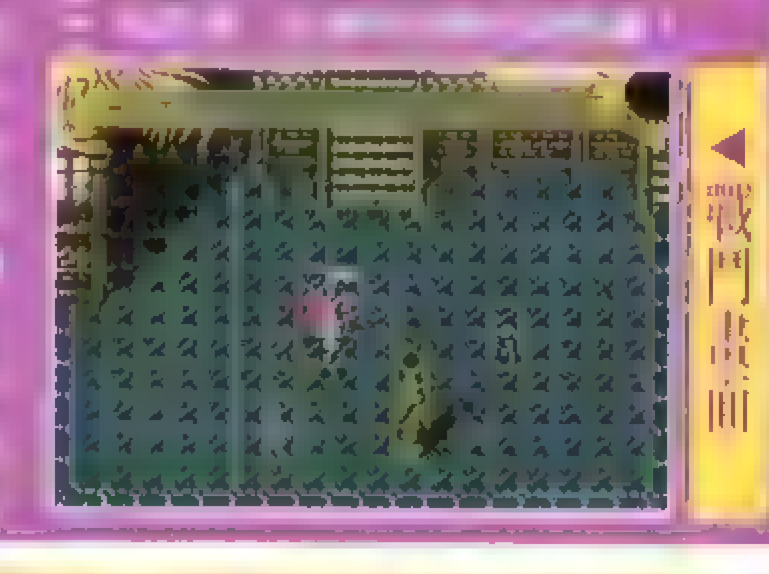


▲精湛的美術畫風

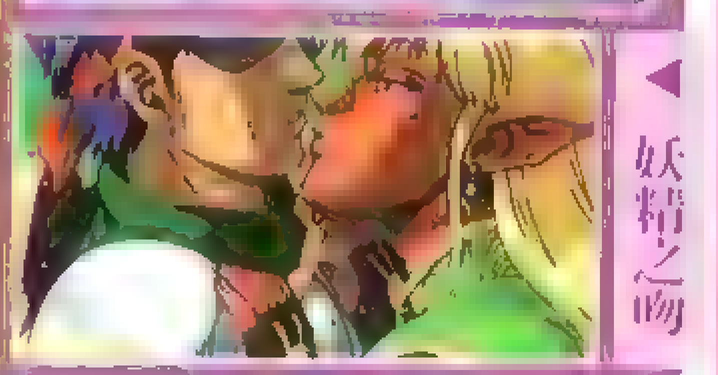
美麗的地圖畫面

在操作上支援搖桿的功能

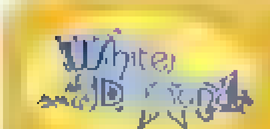


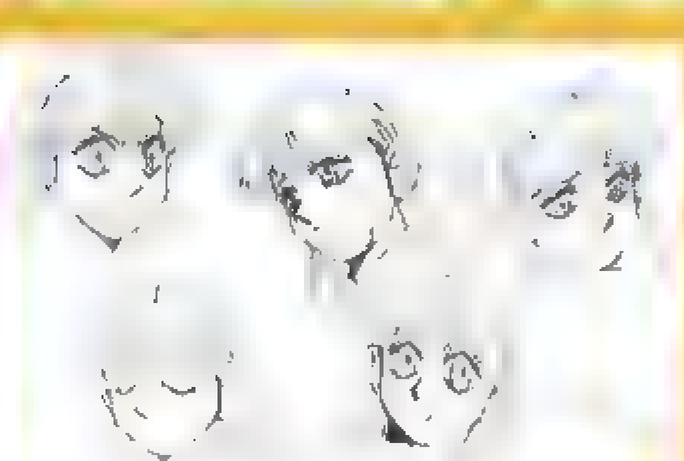


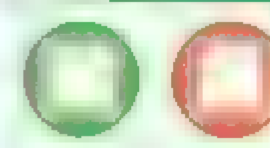
◀戰鬥畫面

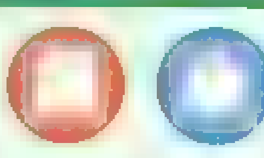


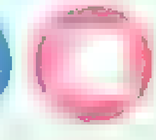
◀妖精之吻











絕美的畫面、簡單的戰鬥、極高的自由度交織而成的戀愛RPG極品，絕對不容錯過。小朋友（指是普通級的啦），趕快跟媽媽要錢吧…！可別說是誰說的哦！

White Diamond ゲーム FOCUS

朱原弘

STG

WIN95

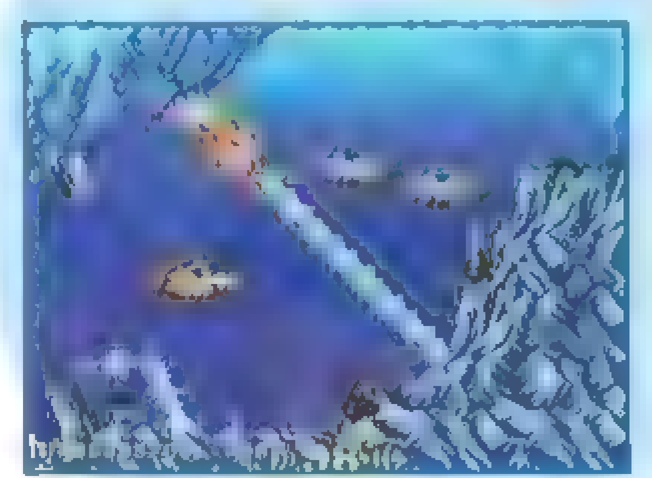
GAMEBANK

¥5800

▲華麗的戰爭場景

遊戲故事簡介……

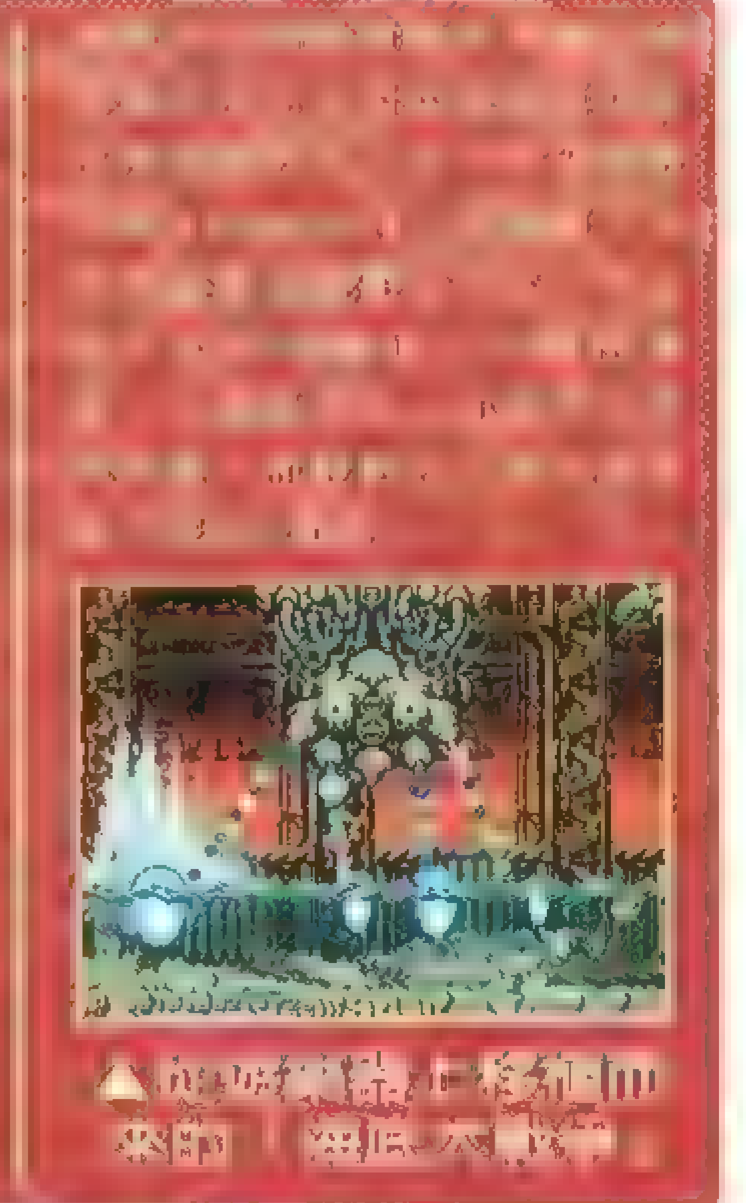
未來，總是要爲現在所作的一切負起責任的。人類在紛爭地域所使用的新型局地戰用磁力兵器的後果，引發地球大規模的地殼變動，導致近四分之三的地表位於海平面之下、暴漲的海水帶走了全球百分之八十的生命。水能覆舟，亦能載舟，與海共生的殘存人們開始了文明的復興行動，以海洋爲中心的生活圈逐漸成形，爲人類的歷史刻下了嶄新的頁。爲了守衛這混沌無際的汪洋，終於有了國際海洋警備隊的成立



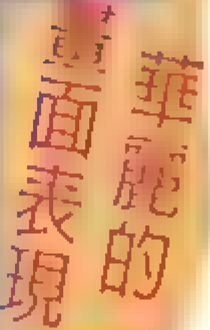
▲為人類的和平而戰！

然而只要有光明的地方，黑暗同樣存在著。O.C.（海洋曆）93年，新世界突遭不明飛彈交織而成的彈幕所破壞。經海洋警備隊調查的結果，原來是前破壞組織「D.A.S.」在暗地裡又開始了不法的勾當，並有發動毀滅性的磁力兵器之可能。爲了避免重蹈94年前慘痛的歷史教訓，兩艘最新型的潛艇背負著人類的命運在緊急命令下從南極出發了…。

在大型機台上曾經出現過的名作



華麗的畫面、充滿創意的關卡設計



筆者覺得本遊戲最大的魅力在於華麗的畫面、充滿創意的關卡設計，即使在問世四年後的今天，依然有如此出色的表現，這得歸功於其遊戲原創的IREM公司，向來執射擊遊戲之牛耳，表現強烈的設計風格，如遊戲史上不朽的R-TYPE、Imagefight等名作，也一直都是筆者的最愛。

「海底大戰爭」在正常情況下難度並不算低，難易度調成無敵當然另當別論，除了眼花撩亂的槍彈外，自機的體積過大閃避不易也是原因之一，不過對於中彈的判斷也有些容許範圍的誤差，這就要靠玩者自行體會了。

移植到WIN95平台上的表現

與前幾部作品一樣，以DirectX架構，320×240、256色的模式來進行遊戲。電腦螢幕雖沒有電視上的混色效果，但本遊戲在圖素繪製、畫面配色上均還保有原作的水準。遊戲基本硬體要求在Pentium90、

人來說，應該還不算太苛，筆者的硬體配備爲Pentium200、

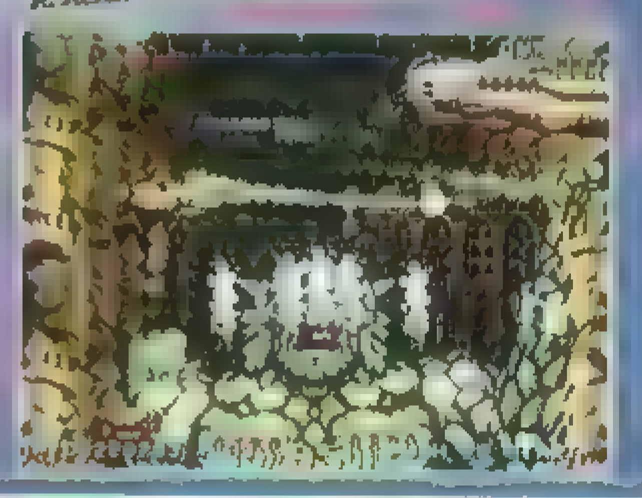
Microsoft SideWinder game pad，玩過之後只有二個字形容—「快活」。無論在操控性、讀

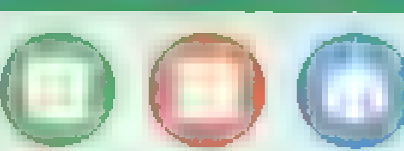
爲明顯，只有在讀取音軌時稍有停頓，比起SS版連遭遇BOSS前都要停頓讀取好得太多了。

大家要知道，PC與遊樂器先天條件就不同，因此能有此

此向大家推薦Microsoft SideWinder game pad這款搖

要的是，已是日本方面移植遊戲指定支援的搖桿之一；不過，缺點是，在DOS模式下使用

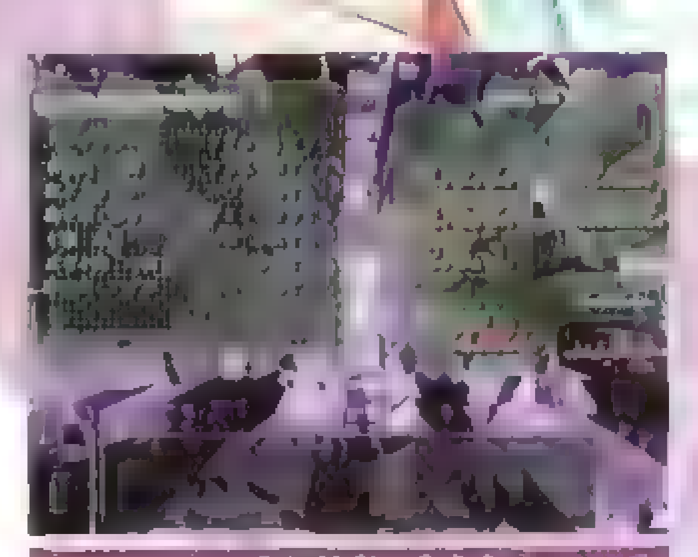




華麗的畫面、流暢的效果，構築而成的射擊佳作。若是尚未購入次世代主機的玩家，不要錯過了這個將會令你感動的射擊極品。

Vituracall 3

哈囉！大家好!!今天要為各位介紹的遊戲就是由製作H GAME老字號的FAIRYTALEE所出品的Vituracall 3這套遊戲。Vituracall 3是什麼呢？難道是『虛擬B.B.CALL』嗎??錯!!其實它是21世紀中最先進的電話交友系統。這個Vituracall系統不但可以讓各位聽到聲音，還可以看得到對方。那電話交友的方式呢？就像是在INTERNET上聊天的方式一樣，不過這是一個四人的聊天室（含主角）。也就是說是三女一男在聊天就對了。當然啦，玩家的目的就是要”把”妹妹，進而就可以…，嘿！嘿！自己想囉！



▲撥號系統

●盧妃君●

●AVG（18禁）	
WIN3.1 JWIN95	●FAIRYTALEE
	●¥8800

以未來電話為背景的遊戲

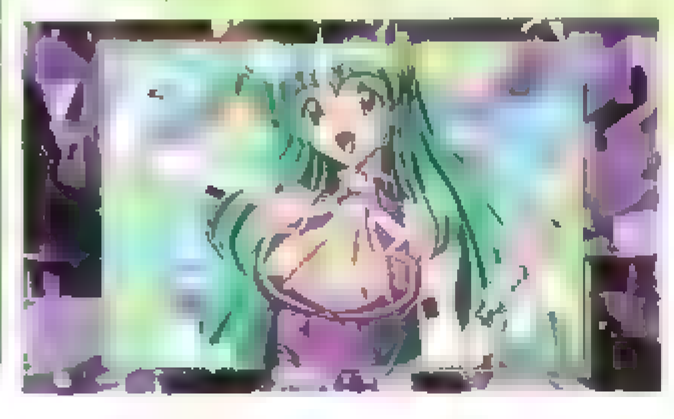
遊戲的開場是在21世紀的日本，一位學生在偶然中遇見了一名美女，在經過短暫的交談後，終於要到了美女的電話，和一張能進入Vituracall系統的磁片（真好，我怎麼都沒遇過？）。接下來就開始進入真正的遊戲了。在遊戲中一共會出現十二個妹妹，其中兩個是總機只能遠看而不能接近…，其中一位就是玩家一開始遇到的，名為光海的女孩，其餘九位才是主角在Vituracall中認識的女孩

▲Vituracall的聊天室

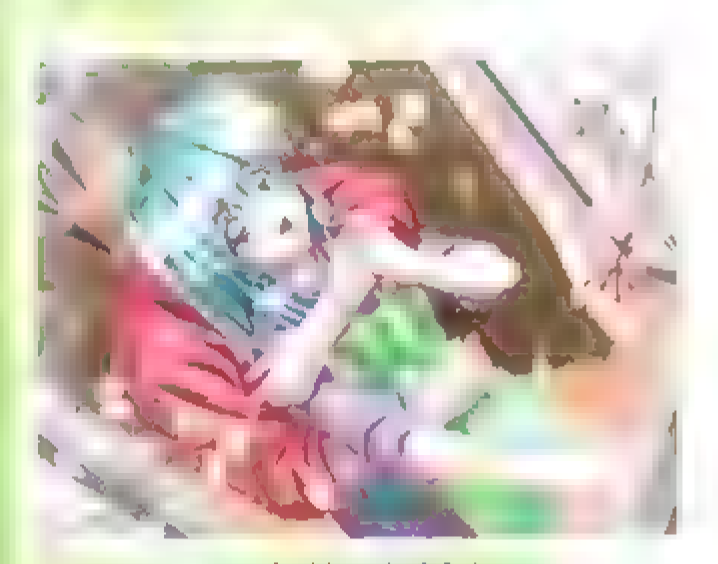
▲撥號系統中的資料

▼與光海會面的場景

▼Vituracall的第二位總機－布里西亞小姐，第一位總機被主角弄壞了…



▲不要看她像個十二歲的小女孩，其實她已經是二十歲的人了，而且還是摔角手的妻子呢!!

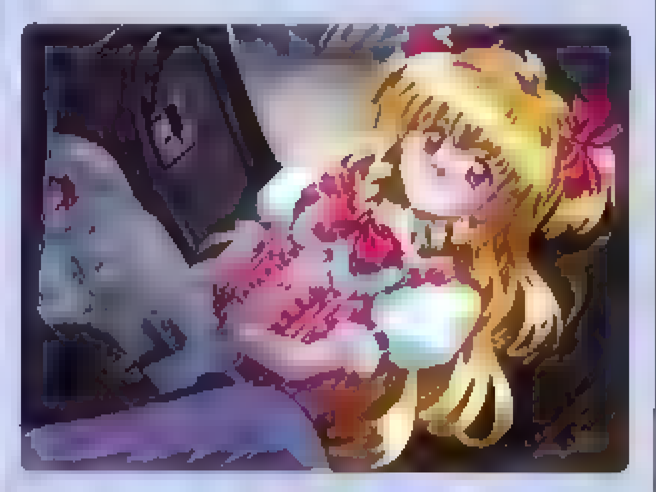


▲與光海的結局

而這九名女孩也都不是好惹的對象，每個人有截然不同的個性，而且還有為人妻女的喔（這…）！要怎樣上手，就要端看個人的技巧了!!不過這九名妹妹卻不是全部都可以H的，只有其中多數可以，至於是哪幾個，就暫時先保密囉！

聲光效果的表現

遊戲的畫面，以FAIRYTALEE這種老字號的公司製做出來的GAME，應該還不至於太差，玩家看了圖後是不是也這麼覺得呢？怎樣？很棒吧！整個遊戲都是以卡通的風格來製作的。其背景也大都是用手畫的，而且還會有白天與夜晚的變化。



▲這是琉璃小姐，是我的第一個獵物

▼猜猜我是誰??

在音樂與音效上的表現也同樣地令人激賞。但在配樂方面，很可惜用的是MIDI而不是CD音軌，不過在CD上還附了一首遊戲的主題曲，雖不是用CD音軌，但配樂還是很悅耳。而在音效上著墨比較多的當然是語音部份了，但美中不足的，也是沒有全程語音，不過只有在Vituracall中才沒有語音

操作介面與遊戲結構

遊戲的結構不會很困難，主要就是在與人聊天而已。通常的狀況是對方會說一些事，然後玩家要從三種回答中選一個，因此不會日文的玩家當然也可以很快樂的上手，只是玩起來可能比較不能體會出其中的樂趣在哪。在遊戲操作介面上，與以往的日本遊戲一樣"一鼠走天下"。

在遊戲中最令人覺得有趣的就是未來的電話系統了，在遊戲中電話是被設計成類似VR頭盔的樣子，一戴上後就會出現撥號鍵、電話留言鍵與通訊錄。在通訊錄中可以觀看與主角通過話的人物資料，包括其電話、[illegible]（怎麼知道的??）、興趣等的個人資料。在留言機中可以聽到別人打來的留言，也許大部份都是要跟主角約會的喔。而撥號鍵就不用多說了，不過在螢幕上都有對方的電話號碼，所以玩家也不用一號一號的撥了。

▲[illegible]

▲[illegible]

語言隔閡影響遊戲樂趣

至於遊戲的難度並不會太難，大概只有上述語言隔閡的問題而已。若是撇開語言問題的話，這個遊戲比同級生系列來的簡單多了。為什麼呢？第一、遊戲中沒有時間的因素，不必到處趕時間碰事件，要把上妹妹只要好感度夠就好了。第二，當某個女孩對你好感度有變化時，會出現音效表示是上升還是下降，若是聽到太多次下降音效的話，玩家還可趕快使出S/L大法來挽救愛情。據說Vituracall的前兩代困難度都很高，因此玩過前兩代的人再來玩3的話，應該非常容易便能上手，而沒嘗試過的玩家也可以來試試這個Vituracall 3，你就會知道男來店，女來電的滋味了！

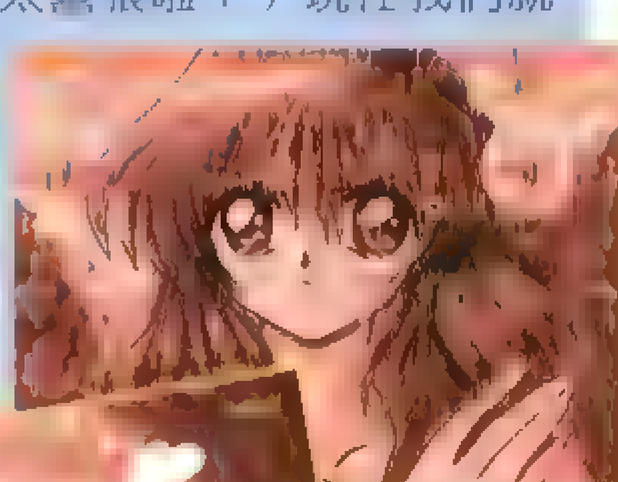
▲致命的吸引力!!

整體來說，這是一個還算不錯的遊戲，圖形精美，難度不會太高、玩法也不會很難，是個各方面都很均衡的遊戲。

ちびまるこ

SLG（18禁）
JWIN95
TOCTICS
¥7800

這次要介紹的這款遊戲『同棲』（嗯～就是同居的意思啦），既然名為同居，又是18禁遊戲，那是不是有『那』種鏡頭啊？沒錯！而且還非常香豔刺激呢！（編按：喂！這詞用字別太囂張啦！）現在我們就一起來瞧瞧這個遊戲到底吸不吸引人吧！

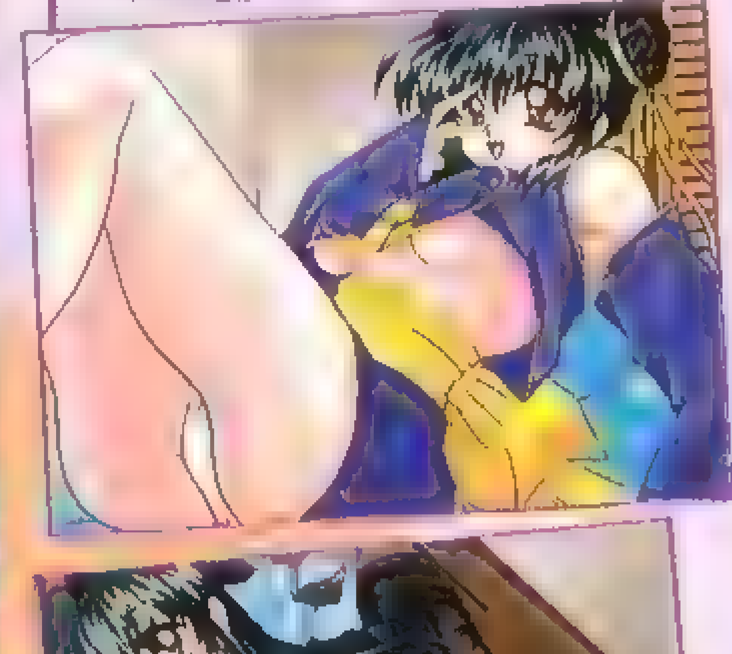


同棲 どうせい

開創擁有自己風格的同居生活

遊戲的內容就是與一名女子，兩人一起度過三個月的同居生活。當然啦！剛開始能夠一起生活的女孩是固定的，不過在遊戲開始後，隨著劇情的延伸，玩家有可能會在其他地點，遇見其他可愛的女孩，並能與她們有進一步的"關係"，如果不怕同居人吃醋、甘心冒著被暗殺的危險的話，"手腕"夠強的玩家，倒是能享盡各種豔福，看遍各種令人口水直流的鏡頭！

遊戲時間是從九月份開始的三個月內，而遊戲開始時，玩家能自由輸入男、女主角的名字，並提供能自由調整畫面大小的功能，非常方便。遊戲進行是以天為單位，每天又分成白天、傍晚以及夜晚三個階段，在白天時，玩家能做的事便是打工與外出（如果有打工就不能外出），沒有打工時，則可選擇要一人外出（可外出打野食）或是與女主角一起外出，而傍晚時，則可到其他地方買東西，至於夜晚嘛！可以做的事有睡覺與做其他事兩種，睡覺當然可以是真的睡覺啦，不過我想大部份的玩家絕對是會選擇『別有用心的睡覺』吧！



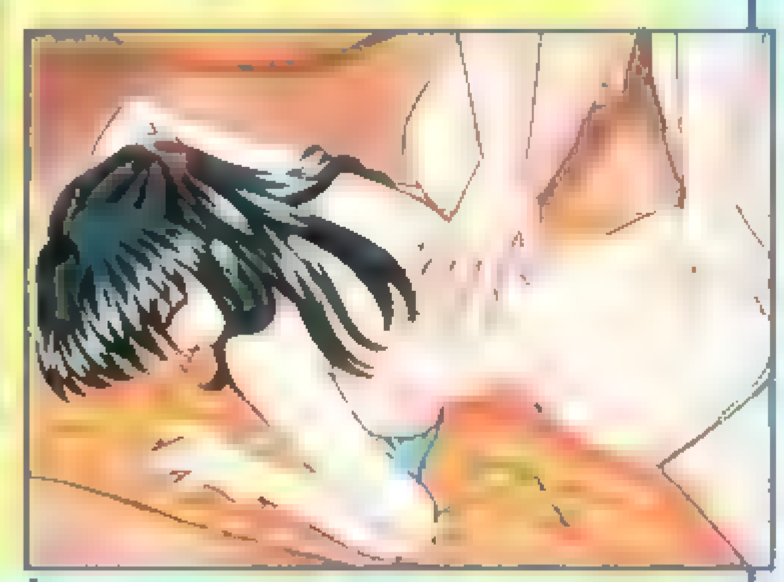
女主角的各式扮相

完美的CG呈現

▲兩人回憶起一同逛廟會的情景…

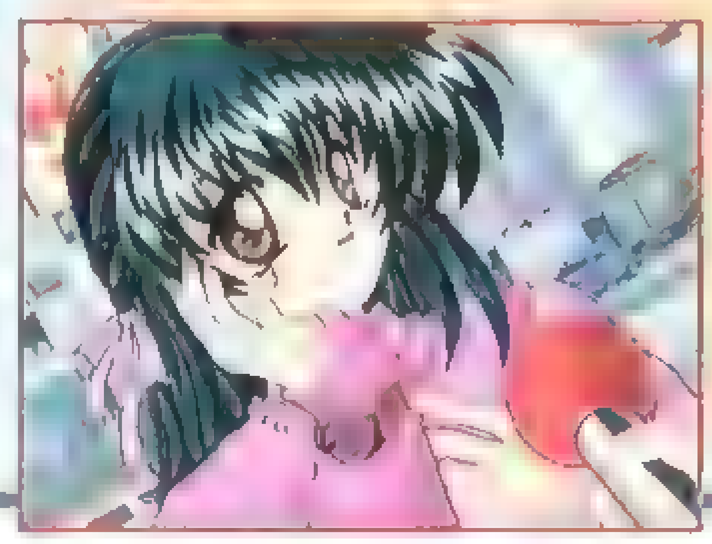
由於遊戲是採多線劇情，因此要看完所有的結局，好好努力一番是免不了的。而所有的CG均以256色繪製，精美的畫風自然不在話下，玩家們從下面的幾張圖片中應該可以看得出來。在參數設定上，男主角有體力、精神力之分，而女主角則有愛情度與淫亂度，在H時還會有興奮度、注意力等。而在H時的自由度極高，玩家可任意選擇要對女主角施以愛撫或親吻，若選擇愛撫，則會有個手掌型的指標，若選擇親吻，指標就會呈現一個唇印，

▼嗯～好舒服～



不管要愛撫哪裡或親吻哪裡都可以，還能自由選擇體位，十分成功地模擬出真實的情境。只要達到某些內定的參數值，還會觀看到一些意外的養眼鏡頭呢！

▼嗯～，美女走在街上還會受到採訪…



除此之外，事件種類繁多，女主角不僅會生病、向你提出要外出旅遊、要瘦身減肥、想要養隻小貓、鬧情緒…等，使玩家疲於應付，但是這些都還好啦！最重要的一點就是要時時注意金錢的使用，若是金錢用完就得向可愛的妹妹SAY GOODBYE了，而若是長期打工，雖然在金錢上不虞匱乏，但是體力會一直徘徊在用盡的邊緣，這時若還想與女主角親熱，不是會發生不能[illegible]的情況，便是會在親熱時睡著，女主角不僅會生氣，對你的愛情度還會下降，你說慘不慘？因此在遊戲中也會充份感受到現實生活的壓力！

▲喂！應該不需要減肥了吧?!

遊戲的小缺點

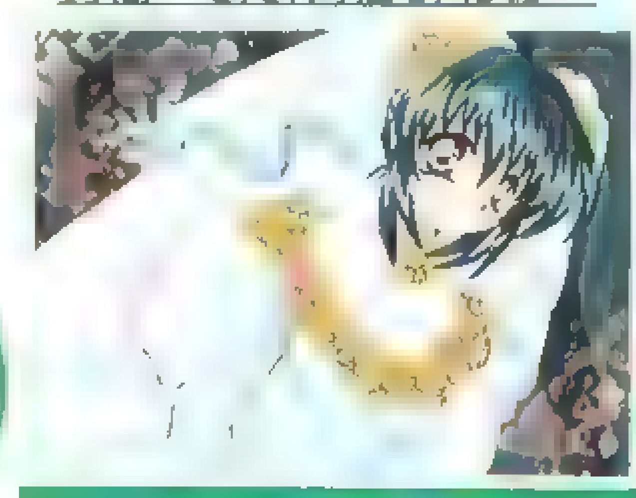
▲結局畫面

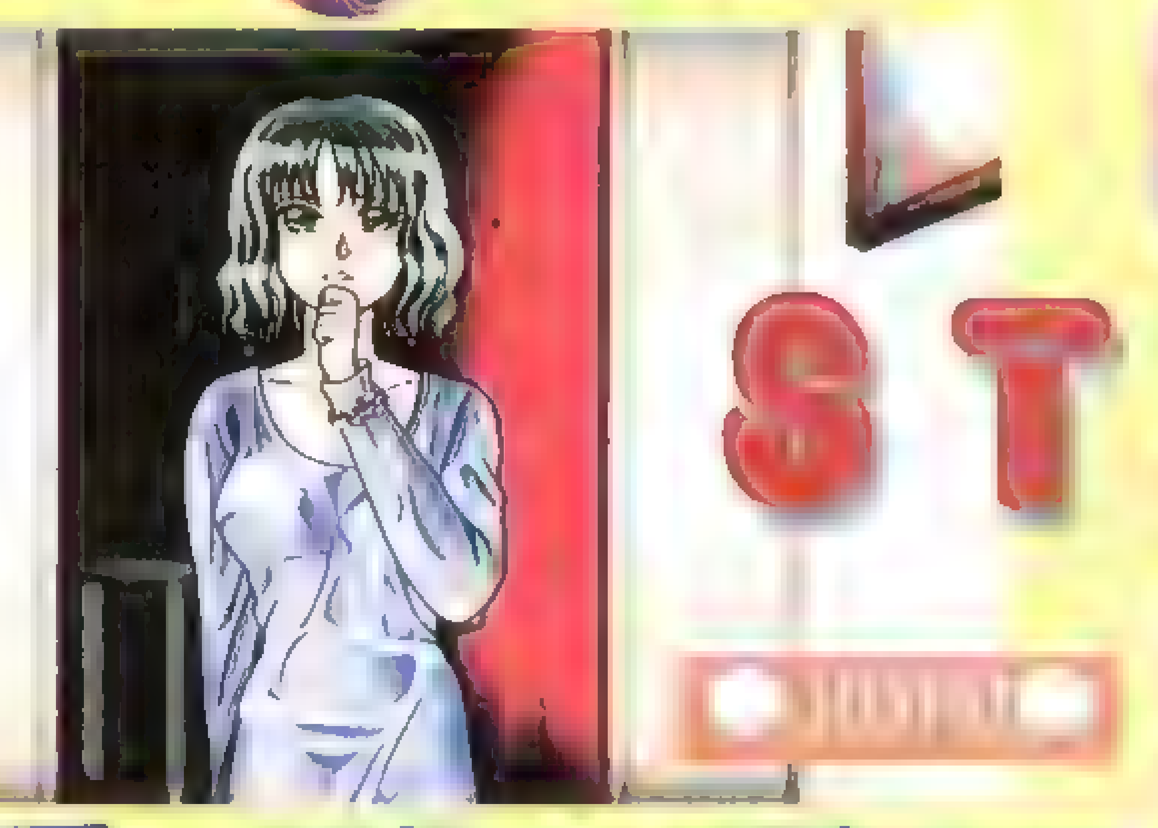
在音樂與音效的表現上，語音可說是完全沒有，但是在音樂的表現上，不僅連差強人意的程度都不到，簡直…唉！你要筆者說什麼呢？語音可說是遊戲的靈魂，完全沒有語音的遊戲，以現在玩家要求的高品質來說，即使還算不錯的遊戲，玩久了也會昏昏欲睡、備感無聊的，您說是不是呢？

另外，不知是製作公司偷懶還是為了表達出更真實的情境，

總之，在遊戲中不時可看到真實拍攝的畫面，例如每天吃著女主角做的"愛"的料理，清一色是以實物拍攝再掃描而得；在打工或逛街購物、應徵工作時，只以一張實攝的照片當背景，另外附上一段極小畫面的『小小』動畫，而動畫的畫風是以Q版造型呈現，雖然還算活潑，不過與其他CG相比較，兩者畫風有如天與地般，相差甚遠，不協調

雖然說H GAME大致說來，玩法都差不多，但是這款遊戲大致說來都還不錯，要是語音的部份撇開不談的話，因此要是對這一個缺點不介意的玩家，倒是可以試試、打發打發時間、過過同居的乾癮。

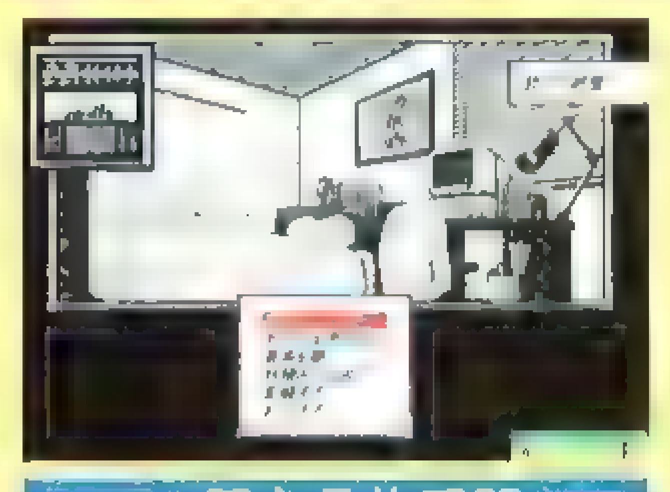




美女們任君挑

STARS是一套文字冒險遊戲，男主角哲也將周旋在16名美女間，這期間有主角的學校生活，有打工的生活種種等整個遊戲主要是由三大部份組成，12/1～12/3日這三日間玩家將會遇到各個人物的自我介紹，從介紹中也可以約略決定自己要追求誰，若不怕違背良心的話，朋友的可愛女友、家教女同學的成熟母親、或者酒吧裡的風騷老闆娘等均可將其橫刀奪愛！

而這些追求行動將發生在12/4～12/24日為止的時間中，12/25日耶誕節當天就是邀約心愛女子的關鍵時間，成功的話精彩鏡頭不在話下，失敗的話甚至還會被奚落一番回家吃自己呢！



▲男主角的房間

而在遊戲中要特別注意的地方就是，在12/25日當天只能追求一名女子，所以在追求行動這短短的20天中，最好能確立自己的目標，達到彈無虛發、一擊必中的最高境界。由於遊戲中有16名女子可追求，這遊戲也就有玩16次的價值，加上遊戲稍有難度，可能在無攻略的情況下將不只是玩16次而已

AYPIO公司最體貼玩家的一點就是，不僅在遊戲中內附各女子的追求重點，更在自家公司的網站上收錄了簡易攻略與完整攻略，其中完整攻略是列出每一人每一時刻的行動指引，對於AYPIO公司對玩家提供的服務不容置疑外，筆者非常讚賞其用心負責的態度，底下就來談談關於遊戲本身的設計。

遊戲中表現平庸的地方

在遊戲設計上表現平庸，遊戲開頭的主題曲〔見到愛情〕，由知名填詞人川上流香作詞，本通日梨紗演唱。片頭曲相當清新動聽，而一進入遊戲就頗能讓玩家融入情境；但缺點卻也不少，首先，遊戲中的音效與語音太少了，若能配上真人語音，定可讓遊戲增色不少；另外遊戲中的場景設計相當單調，雖然有近16個不同的場景，可惜的是遊戲畫風明顯不如同級生系列的水準，事件畫面的表現也水準不一，似乎是由很多不同的設計人員畫的。

▲光碟內附的簡易攻略

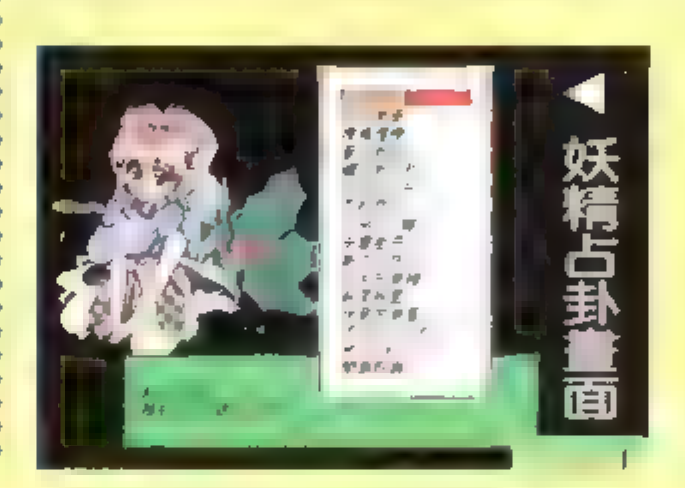
而在劇情上，彼此的關聯性並不高，由於過關條件的規定較嚴苛，對於女孩子的追求，一定要採取固定的路線，在剛好出現的女主角前示愛才可，再加上天候晨昏的安排，筆者認為除了神辦得到外，凡人是很難有這種通天本領的。而造成路線固定的另一原因就是由於遊戲本身的互動性頗差，在對話與對話間享受不到男女交往時Talking的樂趣，唯一能做的就是一直按滑鼠鍵，加上一點點對答選擇。

體貼玩家的小設計‥‥

不過玩家們別灰心，遊戲中還是有些小優點值得推薦給玩家的，例如在指令選項上，

▲你的情敵?要小心他!

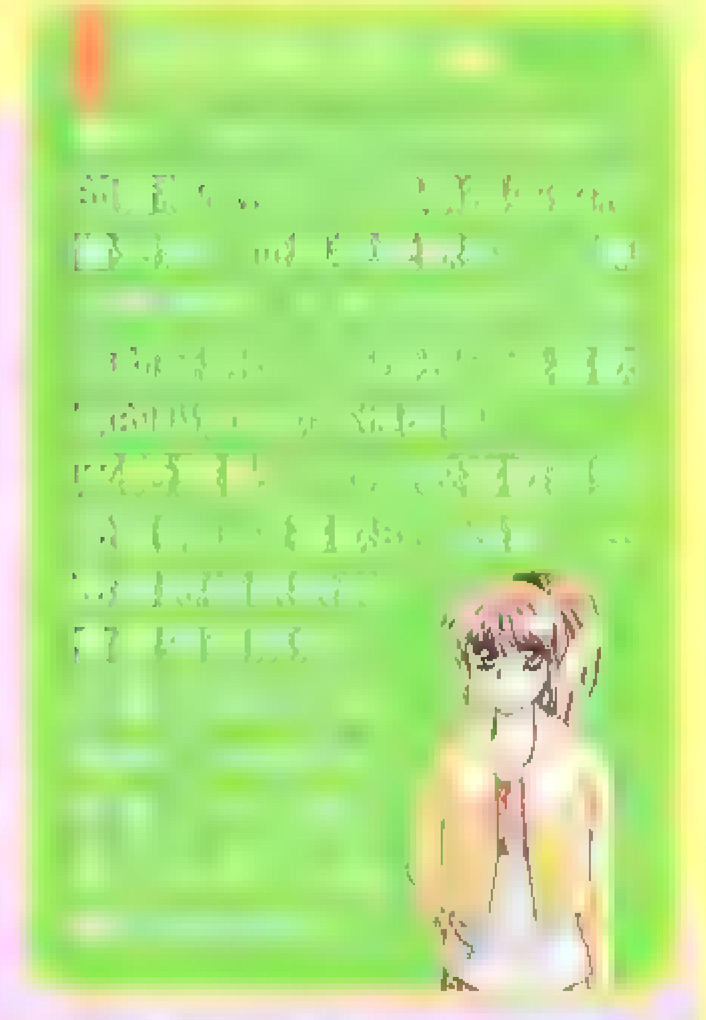
製作公司也許顧慮到遊戲的困難度，因此在指令中有一個妖精占卦的選項，可算出想了解那位女孩今天會在何處出現，

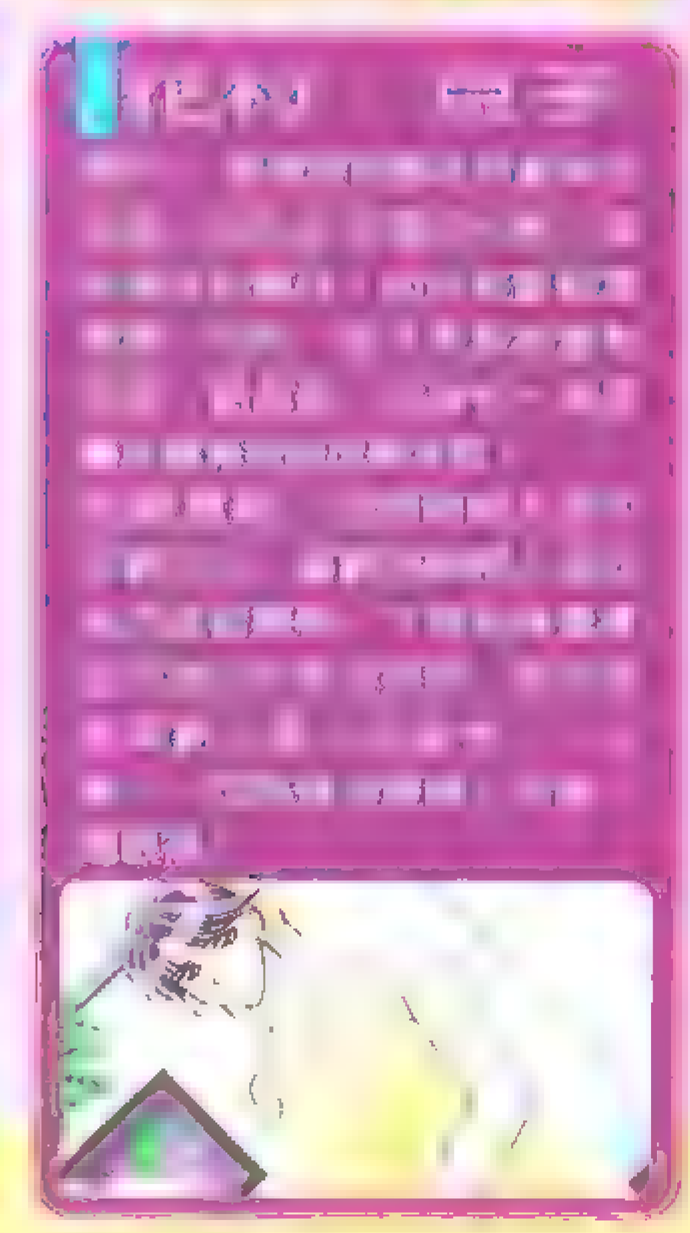

◀妖精占卦畫面

及這女孩一天之中大約的行程，萬一這女孩今天無緣與她相見，電腦也會明白地顯示出來，準確度幾達百分之九十九，而且可以反覆使用。

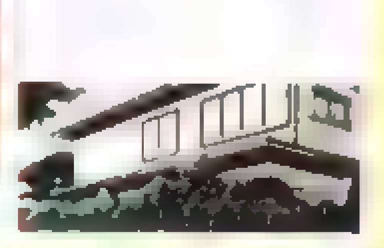
而遊戲中的另一優點則是音樂盒指令，玩家可任意鑑賞遊戲中的主題曲或各首配樂。

底下為各位玩家介紹幾位動人美女的簡介與其攻略重點：





真實人生如果也可以有多次SAVE和LOAD的機會，遺憾就不會發生了。而遊戲的指令中另有一個相當有趣的回憶指令，只要與各位主角有什麼進展、所有實況鏡頭都會全部記錄下來，可隨時叫出來觀賞回味一番。



新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

NEON GENESIS EVANGELION

●YMJ●

●ADV

JWIN95

●GAINAX

●¥14800

專爲EVA迷量身訂製的遊戲

▲在遊戲開頭アスカ超大サービス的一腳！得享眼福的シンジ死也該瞑了！（笑）

在眾多EVA迷的期待之下，這套售價高達14800日幣的冒險遊戲終於趕在劇場版完結篇「AIR/まごころを，君に」上映之前的七月十一日由GAINAX正式出版，也不知是GAINAX在劇場版製作完畢後終於能抽出人手把它完成，抑或是爲了讓EVA迷們在看過劇場版後，可以藉由這套遊戲來防止種種精神上的後遺症。總之，已經遭到EVA重度污染的筆者，還是趕著去買了一套「鋼鐵」（本遊戲的簡稱）回來玩，在享受這段溫馨又略帶感傷的故事之餘，也順便在此爲各位作個介紹。有句話先說在前面，「鋼鐵」是基於電視版的EVA來製作的一個外傳故事，若您沒看過EVA或是對它並不熟悉，那麼往下的介紹也可以不必再看下去了，因爲筆者並沒有多餘的篇幅可以介紹EVA本身。

▲熟悉的第一指令室一景。高品質的畫面是「鋼鐵」的一大魅力。

必需配備與極爲便利的安裝方式

「鋼鐵」共使用四片CD，使用Hi-Color或True Color模式，支援640×480、800×600和1024×768三種解像度。由於「鋼鐵」從頭到尾使用全程語音，因此一片16位元的聲霸卡乃是欣賞眾多配音員表現所絕對必需的配備，而上百首的配樂則以MIDI發出，因此若您擁有高速的主機和上述所有配備，那麼您將可以在電腦上觀賞一部精緻的EVA外傳卡通！如果您是個EVA迷的話，一定也會同意「鋼鐵」的精緻畫質和80%以上的新製畫面，值得這14800日幣的售價（唯一遺憾的就是缺了電視版的OP、ED），而爲了因應鋼鐵「巨大」（完全安裝需要3.1GB！）的硬碟空間，遊戲也提供了三種不同大小的安裝方式和自動分割安裝，程式會依照USER指定的裝內容將所需的檔案分別安裝至各尚有空間的硬碟，非常地方便。

▼「鋼鐵」別出心裁的進度存取畫面，只可惜缺了熟悉的ネルフMARK…

▲黃昏的第三新東京市和相偕放學的兩人マナ無心的一言道出她心中真正的感受…

劇情故事介紹…

「鋼鐵」的故事大致發生在14集到16集之間，由於它外傳的性質，腳本在撰寫之初即特別注意不對電視版的故事發生影響，大致上可以把它看成主角碇シンジ的初戀故事。話說某個夜晚有來路不明的敵人襲擊了第三新東京市，但國聯和戰略自衛隊方面卻保持沈默。而在事件發生的次日，一個神秘的少女－霧島マナ（秉持劇中重要人物的名字皆來自於舊日本海軍的習慣，マナ的姓氏來自於戰艦「霧島」，マナ則可能來自於上帝在猶太人流亡的途中，從天上賜給他們食物的MANA），マナ似乎別具居心的主動接近シンジ，攪得意亂情迷的シンジ在同調實驗中出糗，在一旁旁觀的アスカ則又是嫉妒又是猜疑。似乎帶有大量兵器的不明物體，繼續在第三新東京一帶潛伏的同時，NERV和戰略自衛隊這互不信任的兩方都在採取行動，間諜疑惑日深的マナ此時又和シンジ定下了星期日的蘆之湖約會，在這次的約會之後，シンジ對マナ的情誼更加深了。然而逃亡途中的不明敵人之一－一部人造的巨大戰鬥兵器誤探岩盤而墜毀在蘆之湖畔，駕駛員被送往戰略自衛隊的醫院，マナ的真實身份也就此開始暴露出來…戰自的執拗和ゲンドウ的冷酷無情，使整個事件向悲劇發展。

而落入戰自手中的マナ被當作吸引最後一部戰鬥兵器的誘餌，而在派出EVA攔截也徒勞無功之後，戰自甚至派出轟炸機投下了N2爆彈。シンジ躲在二號機插入艙中躲過了爆炸，然而沒有AT力場保護的戰鬥兵器，融成了爆炸中心的一團金屬。マナ究竟是生？是死？シンジ抱著最後一絲希望尋找想像中的逃生艙，結果…啊！一時不能講太多了，希望不會破壞到各位玩此遊戲的樂趣。總之，「鋼鐵」是個非常具有EVA味的遊戲，或許故事中的選項太少，原先承諾的多線結局，事實上只有兩三個（而且決定性的選項都集中在最後面），基本上只能把它視為一部精緻的EVA外傳來看待。

▼在蘆之湖畔約會的兩人對シンジ說「叫我マナ」的マナ。此時的她是真心抑或是作戲？女人心果真難解…

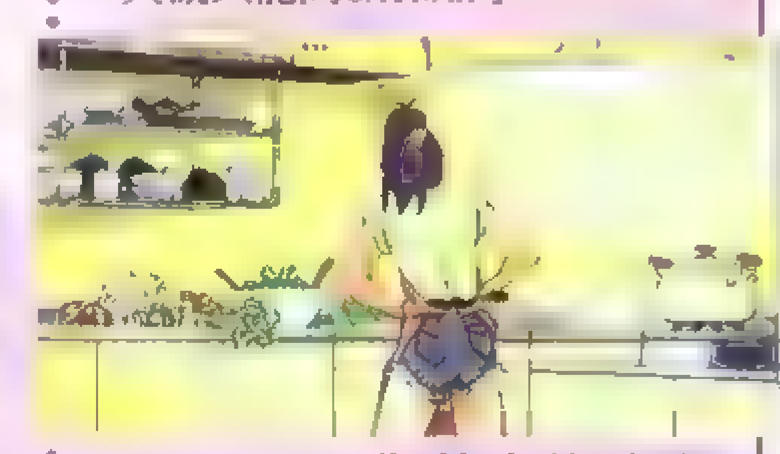
▼化裝成清潔工逃出戰自醫院的四人組。只是想不透這假鬍子是哪弄來的…

▲冷酷無情的ゲンドウ為了不損及自己的立場，無視於シンジ聲嘶力竭的懇求，還是將マナ交給了戰自[illegible]的[illegible]

遊戲中加入的珍貴鏡頭

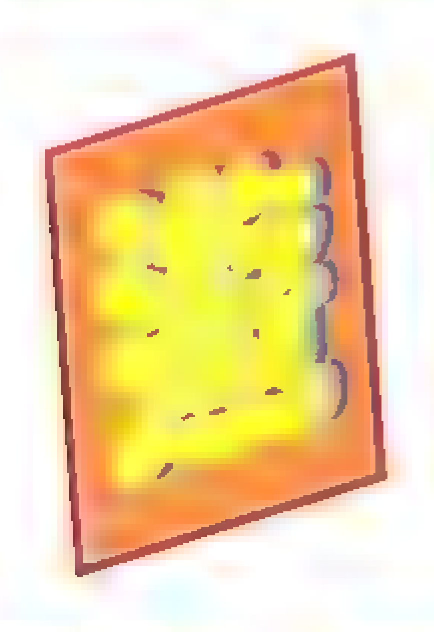
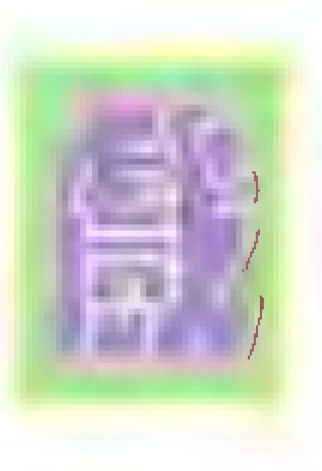
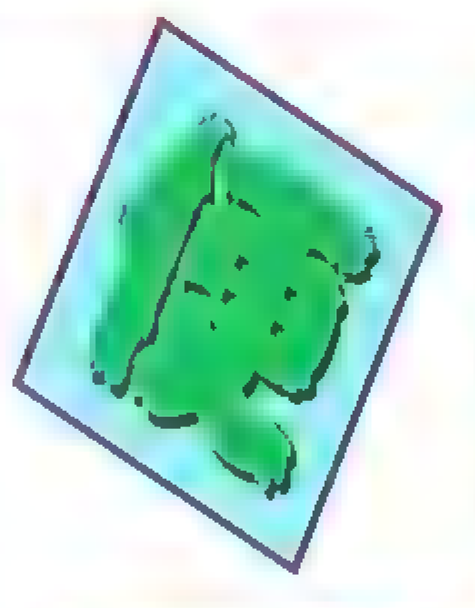
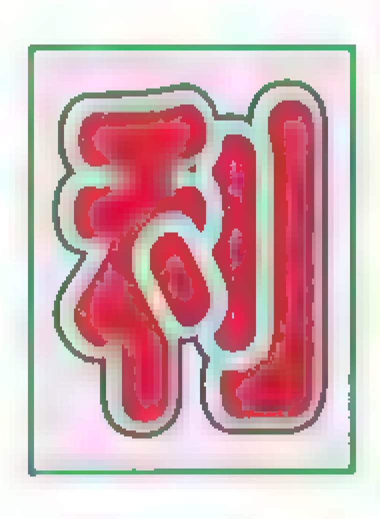
在遊戲中有許多電視版所看不到的珍貴片段，例如ミサト為了マナ來訪親自下廚（雖然她作的還是咖哩）；以雙面諜身份大為活躍的加持，而原本表情就豐富的アスカ為了奪回シンジ更是使出渾身解數，這些都是「鋼鐵」所特有的。唯一遺憾的是我等アヤナミスト所關心的レイちゃん，唉！這回不但出場的時候奇少，而且發言時完全站在ゲンドウ那一邊，只有想起劇場版的故事才能讓筆者稍微平衡一些…。

在此推薦「鋼鐵」給所有和筆者同樣重度中毒的EVA迷們，一般玩者們就可以省下這筆錢了。最後再借這裡作點小小的抗議，「鋼鐵」中用作片尾曲的「予感」乃是レイちゃん的專用曲，用來描述マナ未免有點牽強！莫非是因為兩者的配音員都是林原惠小姐？這大概只能問GAINAX了…。



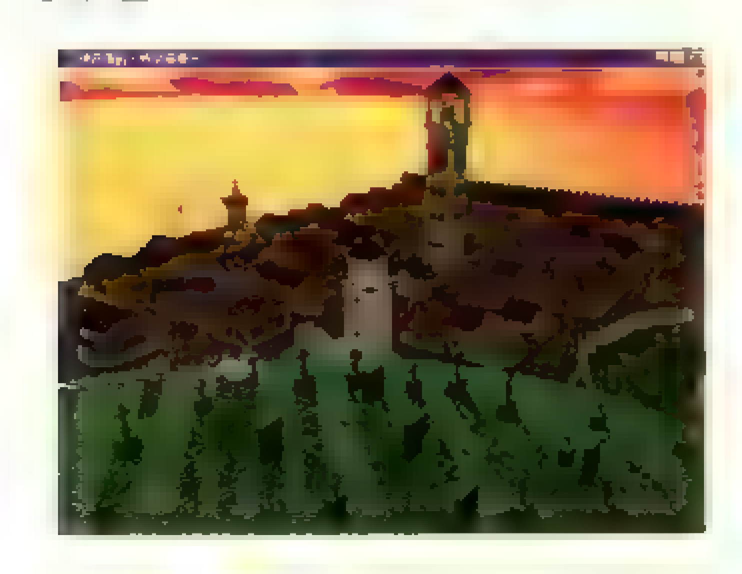
▲ ミサト作菜中的珍貴一幕。還好這一回沒吃出什麼人命來…

對於EVA迷來說，「鋼鐵」可說是不可多得的佳作，雖然最後シンジ只能目送著マナ乘著火車離去，這或許是這段青澀的初戀原本就註定的結局吧！而對非EVA迷來說，「鋼鐵」或許會有不知所云之感。

神奇傳說－時空道標

「神奇傳說」推出後，備受玩家好評，由智冠科技代理發行的「神奇傳說－時空道標」，乃是前作神奇傳說的續篇，故事時間是設定在前作的八年後，遊戲中主角之一也是前作中的小女孩魔法師卡羚，在經過這麼多的成長後，咱們的卡羚長大了喔，且是個婷婷玉立的大女孩了！這一次，卡羚和朋友們組成了一個小小的冒險隊伍，在城市裡接受各式各樣的任務，並藉此來鍛鍊自己。夥伴有在世界各地旅行的年輕劍士阿魯、從卡方而來的女性拳法師莎拉、以及其他許多人物等。遊戲中更使用了Direct X的最新技術，在畫面上的表現絕對不輸給其它遊戲；而3D繪製的地形、豐富的場景都比前作技術更趨於成熟，以全彩的畫面顯示，還有在各種顯示模式下顯示，玩家可以自由選擇使用視窗模式或是全畫面模式。在遊戲進行方式上，基本上維持了與前作相同的內容，只是在系統上，劇情並不是一關一關地進行，而是提供一個城鎮的地圖來讓玩家自由行動。至於戰鬥畫面如何呢？相信玩家一定迫不急待想知道，在進入戰鬥後，各角色還會依所在的位置不同以及和敵人的相對關係，而採取不同的動作，連魔法的表現也是可圈可點喔！



智冠

- 記憶體：12MB
- 音　效：S/M
- 顯　示：SV
- 類　型：RSLG
- 版　本：光碟版
- 售　價：740元

地城守護者

Dungeon Keeper

在「地城守護者」中，玩家要扮演的是一名邪惡的巫師，必須在王國領地腳下的廣大地底，建設一座擁有個人獨特風格的地下城堡，讓各路英雄好漢都來此觀光玩樂；如果有人膽敢在老虎嘴上拔毛，在你的領地內燒殺擄掠的話，那麼身為偉大的魔王，為了維護地下城的秩序與法律，就可以派出手下的爪牙去教訓這些不知輕重的傢伙，將他們就地處決。而玩家的手下自然就是那些欲除之而後快的怪物了。每種怪物都有其等級數值，當等級愈高的話，不僅體型會比其它同種大上一號，其能力也會更強，所能使用的法術也會更多。由於這些怪物各有其特色，不僅讓玩家可以擁有各式各樣的手下來使喚，還可以搭配不同的戰略方式，讓遊戲變得更多元化。在遊戲架構上，『地城守護者』可說是相當特殊的作品，遊戲中的對手除了一些假藉英雄之名，而不斷前來掠奪你的財寶的人類之外，還有其他與你同樣邪惡的巫師也想染指這片大地。為了不讓你的野心受到阻礙，玩家必須消滅與你為敵的人，讓世界上的所有人永遠敬畏你「大魔王」的威名。遊戲中除了二十個基本關卡之外，還有五個特殊的隱藏關，玩家必須依序漸進逐次攻略，以完成稱霸世界的美夢。

美商藝電

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：1180元

失落的戰線

LIVE OR DEAD

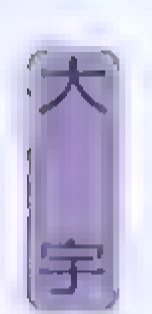
「失落的戰線」首先值得一提是玩家對即時戰略的要求——多變的地形、各式各樣的建築物和部隊、精明的人工智慧、迅捷的即時反應、超過二十個不同的任務和支援網路對戰功能。在遊戲中，玩家所帶領的部隊一開始是很弱的，你必須以很有限的兵和人和敵人周旋，在建公鈾礦生產廠之後，玩家必須盡全力保護它的安全，因為有錢才能做別的事，這裡所謂的保護不僅是讓它免於被摧毀，更重要的是不能讓敵人把它佔領。遊戲裡有一個非常重要的關鍵，就是不必一定要把敵人全面消滅，只要擁有足夠的兵力就可以了。不過有兩點要特別注意：第一，不是所有部隊都可以佔領敵人基地。第二，去佔領別人基地的同時，也要小心敵人的趁虛。每一關開始時，所有能建造的建築物和部隊都會比敵人稍為落後。所以雖然遊戲裡敵我的部隊都相同，但敵人往往比我方先開發出新的武器，因而更增加遊戲的難度。遊戲裡除了有不少的熱鍵協助外，更設計了一排五個的快捷欄，玩者可以把建造部隊或基地的設定畫面記錄在快捷欄裡，以後只要一按快捷欄，就會直接跳到你要建造的武器畫面裡，十分方便好用，定能帶給玩者全新的體驗。

新意

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：800元

仙劍奇俠傳WIN95版

新一代WINDOWS 95版的仙劍奇俠傳在遊戲的劇情跟玩法方面，並沒有做任何的修改及變動，不過在另一方面，[illegible]，法術的輔助說明[illegible]，[illegible]了原本的八首遊戲主題配樂，[illegible]，額外收錄了四首全新[illegible]，使[illegible]。[illegible]有四張精美的主角彩色圖卡，以及遊戲開頭新增了一段李逍遙作白日夢斬妖除魔的精彩劇情動畫。最後[illegible]，[illegible]最新版的結局動畫可以觀賞！



■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：810元

聖光島－摩羅王朝戰記

在「聖光島」中，玩家擁有高度的自主權，是國內第一套[illegible]由度的角色扮演遊戲，對於遊戲中NPC的各種請求，玩家都可以答應、拒絕或是[illegible]，[illegible]，[illegible]。[illegible]遊戲規則，可以用[illegible]的使命[illegible]，也可以用[illegible]方式玩[illegible]。[illegible]面是採回合制[illegible]，[illegible]時，敵人就在地圖[illegible]，[illegible]後就採回合制，[illegible]，[illegible]的場面[illegible]即可看[illegible]戰鬥[illegible]！

世紀縱橫

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：980元

三國志－蜀漢英雄傳

三國志的新玩法，角色扮演動作。[illegible]玩家所擔任的不再是[illegible]，[illegible]攻城掠地的幕後指揮者，[illegible]中的角色，[illegible]的畫面都是以3D[illegible]，[illegible]第三人稱視角，[illegible]跟在您的後上方，[illegible]是不在話下的。玩[illegible]個角色的不同屬性，[illegible]，破重重包圍，攻城掠地，[illegible]的是，三國志蜀漢英雄傳是史上第一套可連線的中文三國遊戲，最多可以四人同時[illegible]連線[illegible]！

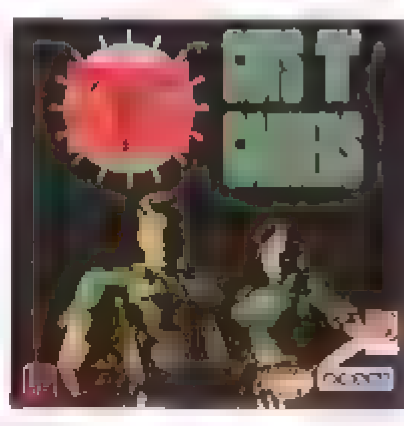
安峻

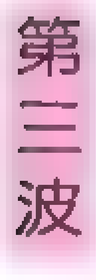
■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：動作
■版　本：光碟版
■售　價：720元

基因變雄

GUTS 'N' GARTERS in DNA DANGER

是一款遊戲版的『不可能的任務』。玩家必須先選男生或女生，而其中的難易程度也略有不同。在遊戲一開始，玩家就會降落在敵人的[illegible]，[illegible]，[illegible]。[illegible]，[illegible]炸彈，還有[illegible]，[illegible]的場面[illegible]，[illegible]般的動作遊戲[illegible]，在打鬥中不時可以撿到一些[illegible]補血或者是增強[illegible]的[illegible]，[illegible]可撿到一些零散的武器零件，若是玩家收集了完整的零件之後，就可以組合成威力較大的武器了。





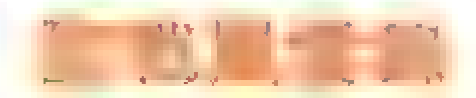
■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：動作
■版　本：光碟版
■售　價：990元

戰神Ⅲ－英雄王朝

Warlord III REIGN OF HEROES

戰神Ⅲ－英雄王朝是由曾經製作[illegible]獲大獎的中古世紀幻想戰略遊戲戰神Ⅰ、Ⅱ的SSG公司，[illegible]時間人力製作的新一代戰略[illegible]。戰神Ⅲ隨機產生的地圖，以及可隨意調整的遊戲選項，讓玩者可以自創獨一無二的戰鬥場景。遊戲中有超過八十名的英雄、戰士、[illegible]，[illegible]動作模式，可以即時[illegible]示軍隊的動作，就像真正的戰事開打一樣。此外，戰神Ⅲ將可透過網際網路、數據機、IPX網路以及E-MAIL支援多達七人的網路連線，玩家也可透過免費的線上對戰尋找合適的對手。

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：戰略
■版　本：光碟版
■售　價：890元



遊戲將有兩種劇情供玩家選擇，不管選擇那一種，都是扮演亞里斯[illegible]，[illegible]，在遊戲中玩家[illegible]可以隨時隨地到[illegible]武器或到中古拍賣會場將物品拿去拍賣，武器系統為了破除傳統遊戲的觀念，特別加上了耐用值，當使用到某一程度時必須將武器[illegible]修理，否則強度將會降低。而[illegible]就可以向競技場內的英雄們挑戰，若是挑戰獲勝[illegible]可以得到[illegible]外的獎賞[illegible]可以隨時使用的次數[illegible]，[illegible]使用數值是扣除生命值，[illegible]招式共有八大職業，[illegible]種，是不是很特別呢？

梵太師

記憶體：8M
音　效：S
顯　示：SV
類　型：RSLG
版　本：光碟版
售　價：735元

幽浮─啓示錄

X-COM APOCALYPSE

《幽浮：啓示錄》中保有前作《深海出擊》的兩大特色－玩者除了需要保護Mega-Primus免受異形的侵略，另一方面還要不斷地研究異形的科技並試圖瞭解異形的企圖。在玩家成功的研發出異形的科技之後，人類便可以利用這些科技來對付異形。遊戲一共可分爲兩大部分。一爲都市作戰的場景，玩家將會在都市中和異形們進行戰鬥，另一部分則比較複雜，玩家必須管理並拓展X-COM的基地和人員，同時注意資金的動態和研究的成果，也可以建造不同的設施。心動了嗎？馬上行動吧！

第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：1360元

日　沒

在日沒中，每次任務能投入的兵力有一定的限制，而且絕大部分都是單兵，玩家必須利用各兵種的特性、地形的攻守優勢、戰場上的資源利用及恰當的調度與支援。在遊戲初期，任務設計的目的是先讓玩家適應操作方式，因此只有步兵、砲兵及通訊兵能供玩家調度，之後新的作戰單位便會加入，改變原來作戰的變化性。另外在遊戲中的地圖則完全沒有『陌生區域』的設定，大戰場地圖完全沒有掩蔽的區域，除此之外，所有的移動性載具都具有搭載乘員的能力。

歡樂盒

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：800元

688I攻擊潛艇

688I Hunter/Killer

在688I攻擊潛艇中，玩者可以擔任並處理十二種真實潛艦上的職務，包括領導統御全艦、聲納系統、武器系統、航機系統、目標聲紋及作爲處理等等。在遊戲的3D環境中，所有水文、海象、海底地形等資料均以真實世界之資料爲準，玩家必須執行與真實潛艦運動作爲相同的戰術才能在遊戲中存活下來。不但如此，還要負責平時人員的訓練與士氣的保持工作，以及戰時所有武器系統的裝載與指揮工作等等！遊戲並支援網際網路對戰、八人區域IPX網路、以及兩人數據機連線對戰。

美商藝電

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：1180元

俠客英雄傳Ⅲ

在『俠客英雄傳』後經過了將近六年的時間，精訊終於又推出了續集『俠客英雄傳Ⅲ』，而甫一上市便引起多方注目的『俠客Ⅲ』，背景設定爲明朝中葉，內憂外患、朝綱不振，而亂世中終有俠義者爲了國家挺身而出，只是二十年前遭到各大門派聯手消滅的西域魔教，又開始蠢蠢欲動…。玩家在遊戲中所扮演的是一位被潮山派逐出師門的年輕弟子張知秋，在命運的牽引及因緣巧合下，牽扯進整個武林的爭鬥之中，最後在一群知心好友的協助之下，拯救了中原武林的命運。遊戲中創新獨特的新式系統也很值得玩家去體驗喔！

精訊

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：890元

QQ三國志

在國內外各遊戲公司紛紛推出策略類型的三國遊戲後，三國迷們您是不是也玩膩了呢？沒關係，現在您也能有三國遊戲的另類新選擇了！這款由天堂鳥發行的『QQ三國志』，是一款即時的益智遊戲，不僅所有動作均有時間運算，人物造型也逗趣可愛。當遊戲一開始，玩家在劉備、曹操與孫權三人中挑選一位來扮演後，就得向攻佔43個城池的方向而努力，與其他兩名對手展開激烈的競爭，而攻佔城池時，爆笑的攻防戰與誇張的魔法是遊戲中最大的特色…，您爲煩惱傷腦筋的三國策略遊戲頭疼嗎？不妨到QQ的三國志裡走一遭吧！

天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 版　本：磁片/光碟版
- 售　價：660元

上古英雄傳

過盤古開天，女媧造人之後，衆神將天下分割成兩個部份，並在芸芸衆生中挑選出了二位領導者，即是同父異母的兩兄弟，黃帝與炎帝。姬水和姜水這兩個部落在他們的治理下，人們過著和平安樂的生活，不料南方興起的好戰民族，以蚩尤爲首，匯集了各地的魑魅魍魎，成功的奪取了炎帝的地位…。爲了解救炎帝的黃帝因此便與嫘祖、祝融及共工前往搭救，開啓了中國史上最輝煌的一場戰役…。在遊戲中玩家可以一窺所有中國上古時代的所有風雲人物，體會劇中人物的愛恨情仇，想了解這一段歷史的玩家絕對不可錯過！

鑫盛

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/G
- 顯　示：RSLG
- 類　型：戰略角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：760元

神　　諭

天界破壞「跨越」計劃的陰謀已為寂回界的先知所洞悉，天界只好採下下策以武力進犯寂回界，神軍受制於「華羅」所佈下的四系魔法結界，與寂回界的聯軍僵持於龍脊山脈的大險，奇奇縱谷中，玩家所扮演的旅行者『亞雷恩』，也因一個毛頭強盜的洗劫而捲入這場戰爭之中…，乍聽之下這樣的劇情似乎有點平凡，但其實不然，遊戲採多支線式劇情，以3D繪製的逼真場景，依遠近共分為十層；而敵人則有前中後三種遠近距離，當展開攻擊時，便可以看見畫面捲軸將敵我距離迅速拉進，視覺的效果表現相當不錯。

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

紅樓夢之玲瓏彩玉

賈府歷代保存著一塊家傳寶石『通靈寶玉』，由於此玉是女媧煉石補天時，剩下的一顆石頭，在歷經幾世浩劫之後，吸收了日月精華，蘊含天地靈氣，因此據說若是將此玉佩戴在身上滿七七四十九天，則可長保青春永駐…。在人物設定方面，採用『紅樓夢』裡的知名人物，而遊戲方式則是採方塊對戰的方式，因此京城裡的眾家姊妹們無不為此『殺』得天昏地暗！並有故事與對戰兩種模式可供玩家選擇，並有簡易、一般、高難度三個等級，玩家在體驗對戰的刺激之餘，還可邊聆聽輕鬆又不失緊張刺激的音樂調劑一下。

龍愛

- 記憶體：4MB
- 音　效：S/A/G
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：560元

象棋水滸傳

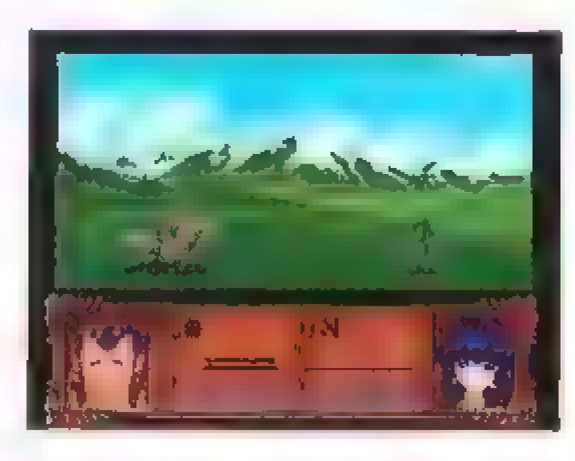
喜歡中國的象棋遊戲嗎？在智冠公司所出版的『象棋水滸傳』這套遊戲中，玩家可於遊戲中指定心儀的水滸英雄們陪您過招，並選用武器與之廝殺，遊戲內並提供記譜、存譜、打譜、觀譜、列印等功能，並可對奕各種排局或殘局，逼真的棋具、震撼的音樂、周全的設計與內行的規劃，是一套製作嚴謹的下棋軟體，玩家們可於遊戲中學習象棋的佈局以及廝殺的經驗，並能體會比賽的臨場感，還可依國際標準記分法檢定自己的棋力，並擁有正式的段級位證書。遊戲中還贈送五個小時免費在空中棋盤與全球的棋友對奕的機會喔！

智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：600元

熾天之翼

這款看似與一般戰略遊戲類似的『熾天之翼』，其實卻是擁有許多與眾不同設計的遊戲，遊戲中包含了『帕雷洛特的聖騎士』與『永遠的倫恩利出』兩大部遊戲及近四十章的章回，玩家並可自由選擇遊戲的進行順序。而各出場角色均有自己的個性、背景及故事，其中每個角色必殺技的設計，非常別出心裁；在武器方面，近百個角色與近百個武器相搭配，產生的不同技巧與必殺技，以全動畫長數秒方式呈現，彷彿是格鬥與策略遊戲結合後的展現。這些獨特的設計，均相當新穎有看頭，喜歡戰略的遊戲迷們千萬別放棄囉！

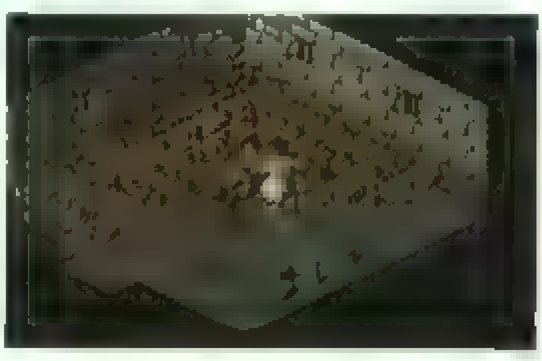


富峰群

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：RSLG
- 類　型：戰略角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

神鵰俠侶

在金庸的小說中，對情愛的描寫最真摯的莫過於『神鵰俠侶』了，而楊過與小龍女深摯的愛情，在現今社會裡或許已不多見，不過由智冠科技出版的這款遊戲，則要您親自體驗愛情的真諦！遊戲畫面採45度斜角，並可運用滑鼠指引人物進行的方向，而人性化的介面，在確定使用某物品或武器時，則會即時出現此物品對人物屬性增減的影響，操作非常方便且容易上手，隨著遊戲中時間的推進，遊戲中的人物也會有容貌、體型之變化及不同的生活遭遇…，小龍女和楊過這對小戀人在遊戲結束後將會如何呢？玩家們不妨親自到遊戲中尋找答案吧！



智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：740元

[illegible]中傳

一個擁有數百年歷史的繁華村落，眼看著即將在戰火中毀滅，但是傳言中的部落守護神『狼王』卻未如傳言中的那樣，出現來拯救大家…。在歷經多年之後，克爾威王子所組織的游擊軍卻出現在山谷中，截擊堤斯本的補給部隊，於是一場場的戰役陸續在城塞中、高原上展開，其中還夾雜著許多動人的故事與駭人的傳說…。精湛的美術畫風與充滿驚奇的故事劇情，譜出這個交織著愛恨情仇的浪漫故事；在魔法畫面的表現上也相當突出，另外動員了『仙劍奇俠傳』的音樂人員來製作配樂，想必不會令玩家們失望才是！

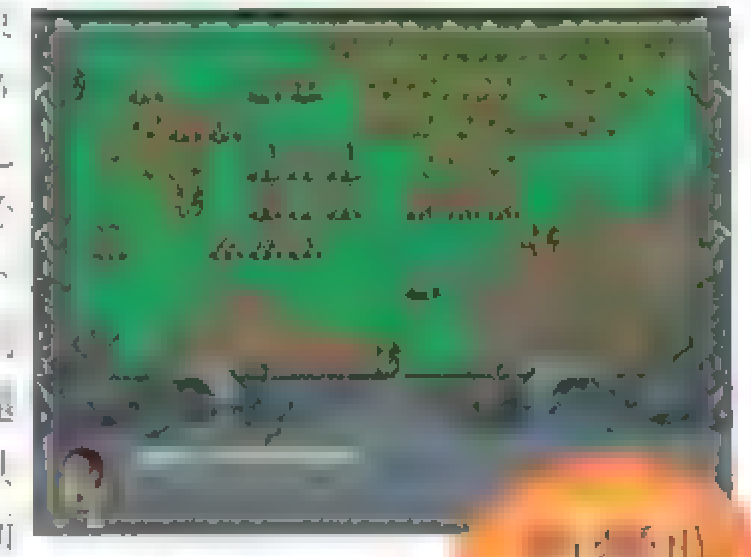
大宇

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：RSLG
- 類　型：策略角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

阿斗變勇者…

故事是五千年前黃帝與蚩尤大戰……開始……蚩尤因不甘黃帝統一中原……河，而糾結了其它南方剽悍的苗族、夸父族、魑魅魍魎等妖魔鬼怪部族……軒轅黃帝……地的人作戰……之中，最後黃帝……九天玄女……「軒轅……」……擊敗了蚩尤，結束這場聖戰。

戰爭結束後，軒轅黃帝命應龍將蚩尤的頭顱……埋於南山，並設下結界，身體則埋於一個名遠的山頭，防其死而復生。而玩家則扮演一個在現實生活中懦弱無能的少年，不慎在五千年後解開了蚩尤的封印，而捲入了這場攸關漢民族存亡的神話大戰之中。在遊戲中，藉由不斷的戰鬥薰陶，玩家將漸漸的激發潛在的能量，由懦弱轉而變成英勇的戰士！



有變心不錯唷！

建設屬於自己的家園

……回合制的戰……

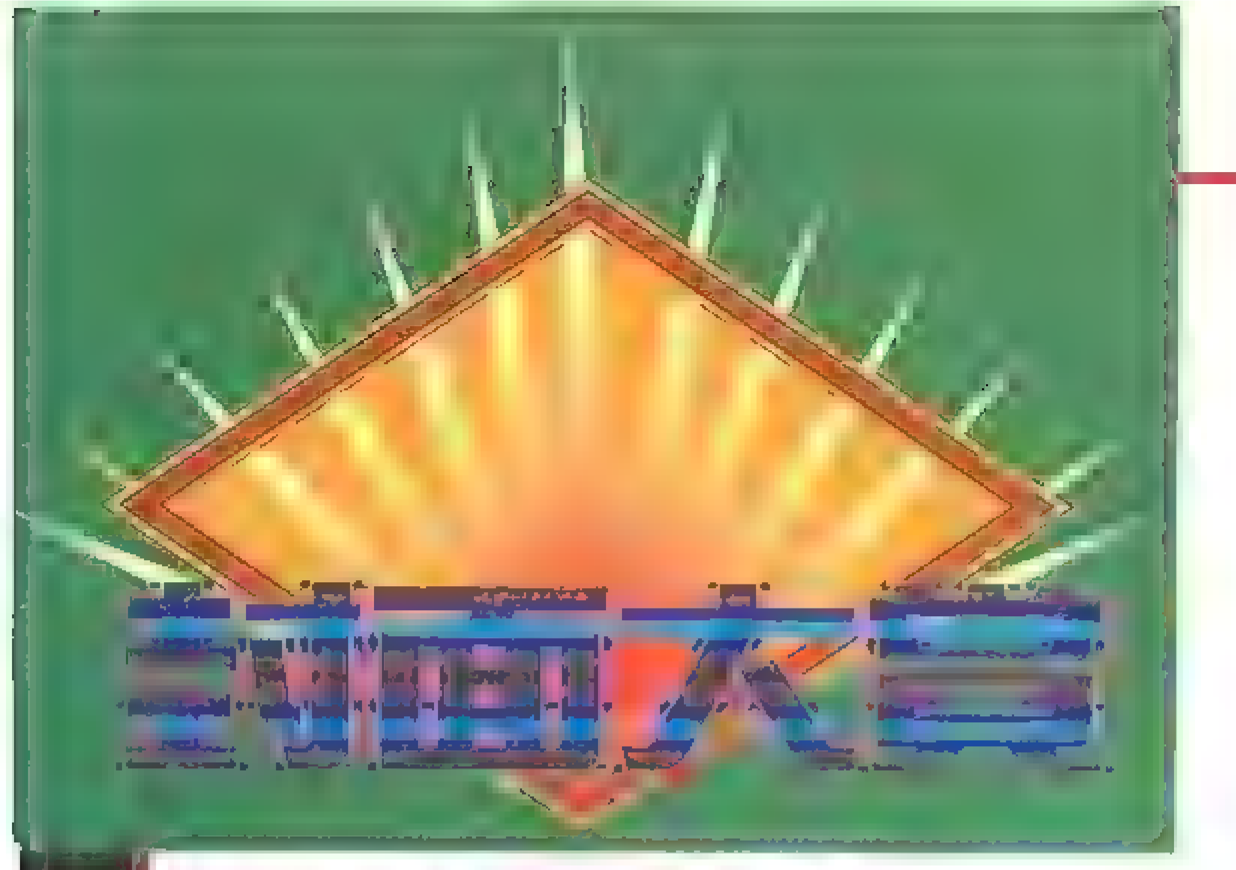
適當的建設，讓遊戲更易進行

略模式進行，每一場戰役之初皆由自國的首都開始，當我方行動的局面時，玩家可以任意移動所屬的部隊進行攻防，一邊和敵人作戰，一邊佔領據點。在遊戲中散落著許多的村莊、礦場和森林，可以攻佔而生產，有些建築物也都可以升級為更高級的建築，例如村莊可選擇改建為農莊、都市或是城堡；而城堡則還有更上一層，改建為魔法城、王宮城或是堡壘；而礦場上有青銅礦、赤銅礦和伐木林等等，每一種建設都提供不同的資源，對於遊戲都有不同程度的影響，如何的搭配協調就視玩家戰略者的考量了。

例如如果玩家想以魔法為建國基礎，那要在資源取得平衡後可增建魔法城的數量……多獲得人民的信仰值……的魔法力；如果……兵力取勝，可多增建工藝……將值累積到一定的數量後，在訓練……時將可……

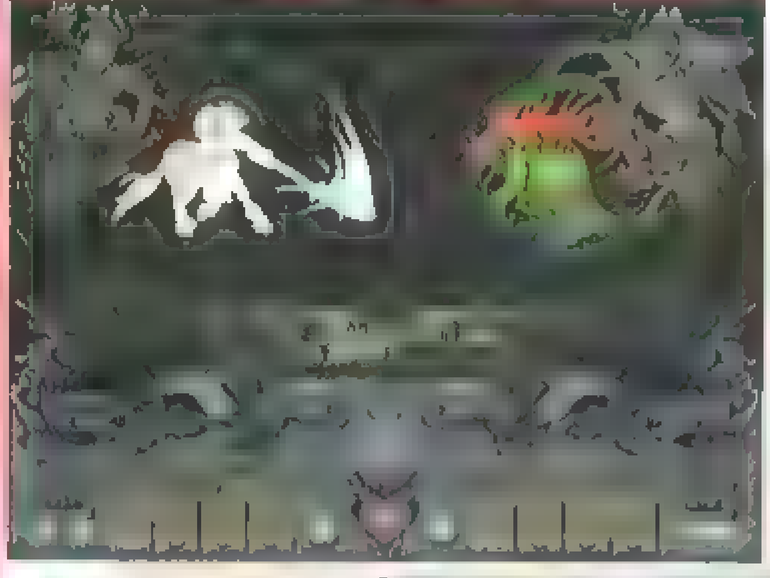
還會顯示所在地形唷！

封面大賞



大大的節省資源並加快訓練的速度

各式神怪、齊聚一堂



威力強大的超必殺技

遊戲不論是在劇情或是各種難易度，都是循序漸進的，一開始敵我雙方都只有比較普通的兵種部隊，但是隨著劇情的推演，會陸續有各種不同的人物或圖騰怪獸加入雙方，而一旦獲得新兵種，玩家將可加以生產訓練。軒轅黃帝大部份的部屬都是熊族和獸圖騰部隊，而蚩尤一方則是以夸父族（巨人族）、苗族及妖鬼邪神爲主，兩方的兵種職業也都非常多，而且大多數都有能力相當的兵種與之對抗，……玩家一方在這方面可占不到任何好處，只能拿出實力力拼而已。

遊戲中的每一種兵種都有其獨特的功用和技能，如……可以設陷阱……

可以佈陣形，指南車、風妖可以搜索，刺客、盜賊可以潛行，女巫、天師可以操控敵人，此外還有翻山如履平地的魑魅、靈猿，力大如山的巨熊，水中能力超群的雷獸、水妖，行動不受任何地形限制的飛行部隊神龍、雷神等，使得上古時代這段軒轅黃帝大戰蚩尤的悲壯史詩，晃如隔世、歷歷在目，也使得玩家在作戰指揮的運用更加的多采多姿。

地形要素需留意、兵力安排需謹慎

所有的地形對不同的兵種之攻擊力、防禦力等都會造成不同程度的影響，例如隱密的樹林地區對於弓箭部隊的攻擊和防禦力有一定程度的提升，河流湖泊則對兩棲部隊有較佳的影響。此外地形也對訓練部隊有很大的限制，例如靈猿一定要在丘陵、山岳才能訓練；戰船一定要在河流湖泊等地形訓練，因此當你在部署兵力或準備生產兵種時，城堡一定要蓋在適當的地方才行，這些都是身為主帥的你……

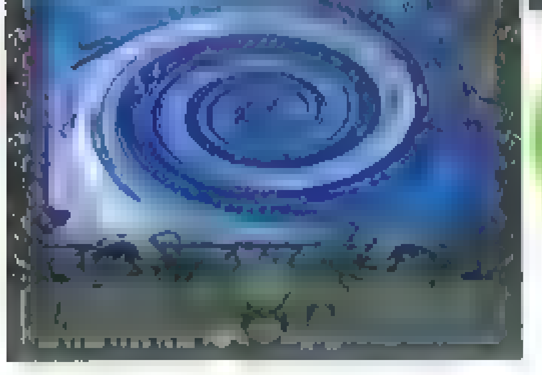
多變化的戰場

……法術、陣法和陷阱的運用都是不可或缺的重頭戲，敵我雙方都有威力不等的各項法術，有攻擊性、治療性、輔助……

聚烏雲，還有勇氣術、幻象術、…等等各種術法，及關鍵時刻具有毀天滅地威力的大逆轉法術等。此外，我方的旗兵可設遁甲、不動、洪水、金光等陣形，蚩尤的巫工兵可在戰場上製造各種不同的魔法陣及陷阱，如疾風、巨木、蠱毒、暴炎等。疾風和巨木屬於顯象陣法，蠱毒、爆炎屬隱藏陷阱，誤踏陷阱之部隊會受到一定的傷害，魔法的力量絕對超過你的想像，千萬不可輕忽。

屬性變化學問大、技能學習妙絕竅

遊戲所設計的兵種屬性可概分爲【主要屬性】及【次要屬性】兩大類。主要屬性指的是各

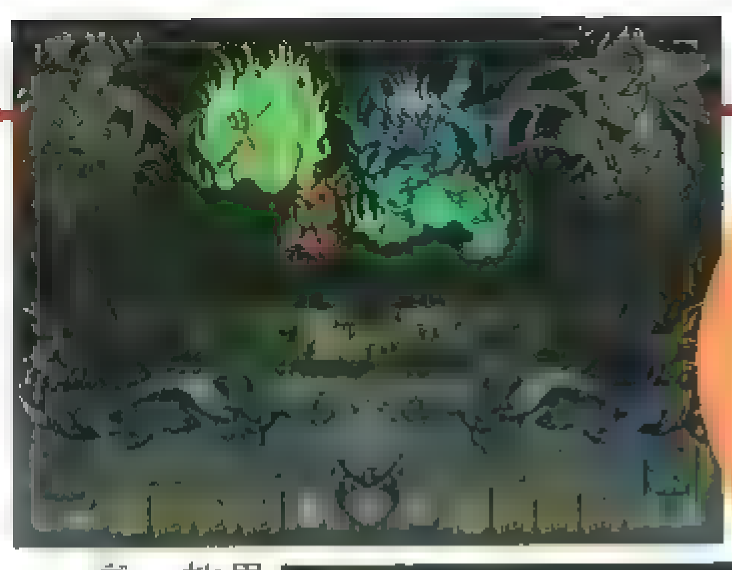


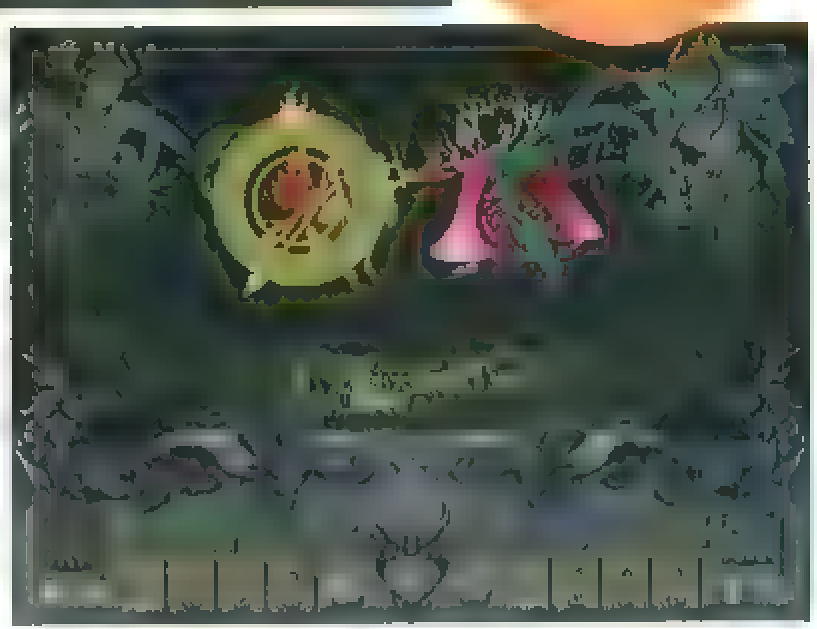
特殊的效果

角色因種族、職業、天賦的差異而產生的屬性，可從作戰經驗的累積中學習而得到提昇，如攻擊力、防禦力、智力、運氣、必殺率、速度等等；而次要屬性大多是固定的，譬如技能、特殊能力、抵抗力等。爲了不讓你在生產兵種時，每個士兵有如同一個模子刻出來的孿生兄弟般，製作小組特別加入了隨機的天資屬性設定，因此，即使兵種相同，但因天資的不同，也將造成日後升級時屬性提升的差異，你可能會訓練出一名笨蛋，也可能訓練出一名難得的將才。

戰鬥[illegible]非常特別的設定，[illegible]兩軍遭遇[illegible]個對戰技量表，它會以由下往上、由慢而快的速度[illegible]而復始，玩家出招時必須按下攻擊、防禦或必殺[illegible]表將停止住，若[illegible]位置越

相當富創意的戰鬥





高，效果愈強。戰鬥時間維持四回合，每回合都有四次按鍵機會，一次以一張紙牌計算，雙方每翻一次紙牌做一次攻擊，但以按鍵的順序來決定誰先攻擊或防禦，防禦成功者還有機會使出各種威力強大的必殺技、超必殺技，甚至有時看似即將一敗塗地，還有可能使出逆轉戰局的大逆轉技呢！此外，戰鬥時還會隨機出現一些寶物，當寶物出現時，士氣值比較高的人將可拿到寶物，寶物必須在戰鬥中使用，如果放棄不用，戰鬥結束後便會自動消失。

如果你還是個尋寶迷的話，你將會在遊戲中意外發現許多有趣的人、事和物。企畫小組爲了增加趣味和耐玩度，在許多關卡中都安排了一些秘密的事件，玩家只要透過打探消息並派指南車仔細搜索，就能夠發現。比方說你可以找到一些隱藏的村落，有的只要你答應娶村莊的女兒，他就會教你一些造船的技術啦！或是有時村裏的人會告訴你一些小秘密。另外還有無數的隱藏寶物，像旋龜甲、紫心草、靈狐尾、雪蓮等高級寶物，以及可讓特殊人物裝備的上古神兵利器，像魚骨劍、八牛弓、小牛泉等。這些寶物有的可補滿生命，有的可解除一些中毒、混亂或昏迷狀態，有的可讓人物轉職；還有許多軒轅黃帝敗戰後遺留的五大裝備，若能找齊這些裝備還會有不同的劇情發展，非常的有意思呢！

這是一個極富創意的新型態遊戲，據筆者側面了解此遊戲將是智冠自製這麼多遊戲以來，第一[illegible]多玩家的意見[illegible]

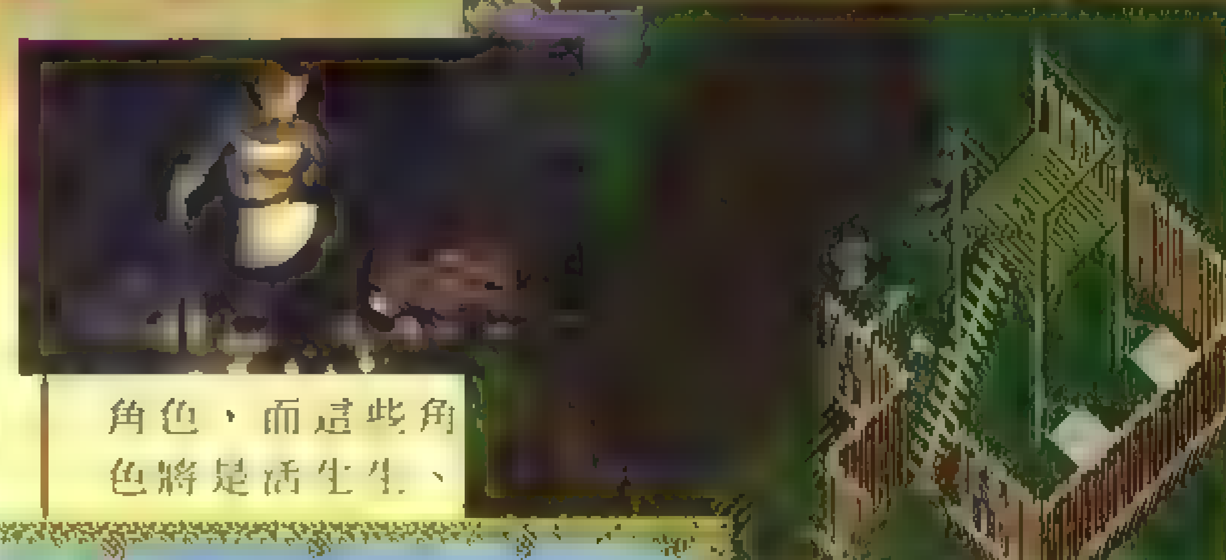
Topics
專題企劃

Ultima的夢幻國度

線上創世紀 Ultima On-Line 測試版報告

企劃編輯／李永治

由電腦遊戲界龍頭Origin所製作，在遊戲界中最具知名度的Ultima系列中，號稱是超大型的多人網路連線多人遊戲『線上創世紀』(Ultima On-Line) 即將要推出正式註冊版了！



由於遊戲中包含了一個無比廣大的Britannia世界，具有橫跨得需十小時的超巨大陸地，再加上眾多的非玩者人物NPC及怪物，使得遊戲呈現出龐然無比的氣勢！但其中最引人注意的，還是號稱將可容納數萬人同時上線的遊戲伺服器，也就是說你將有可能在遊戲中遇到無數由真人扮演的角色，而這些角色將是活生生、千變萬化的世界各地人們之縮影，因此來到這裡，就好像加入了聯合國一般。

在正式註冊版推出日期尚未確定之前，本刊特地邀請國內知名的老字號作家Y.M.J及Lord Jean，除了他們的親身測試體驗來介紹這套世紀遊戲鉅作之外，也說出他們在測試線上創世紀Beta版測試的這段期間中遭遇到的各種狀況、經驗及趣聞，讓國內眾多無法親芳澤的讀者們，也能夠瞭解線上創世紀的真正風貌。

真正互動的幻想國度－線上創世紀

以創世紀（Ultima）系列聞名的ORIGIN SYSTEM，自從在去年公開目前最浩大也最具挑戰性的網路遊戲計畫－線上創世紀（Ultima On-line，往後簡稱UO）之後，這個計畫伴隨著遊戲市場中蓬勃發展的網路遊戲風潮，而受到眾多玩者的矚目與期待。如今線上創世紀已經正式展開相信應是最後發展階段的BETA測試，多達五萬人的測試者人數與同時上千人的上線記錄，都是目前任何網路遊戲所望塵莫及的。

隨著眾多BUG日以繼夜地修正，與EA已在網上發佈的正式版預約情形，線上創世紀正式版的發行應已指日可待；而BETA測試的進行，也讓我們得以一窺這個可望是本世紀最偉大的線上角色扮演遊戲的真正風貌。本刊特別以眾多相關網站和BETA測試所獲得的資料為基礎，在UO的正式版上市之前，在此為各位玩者揭開UO的神秘面紗。

簡介線上創世紀

a. 發展沿革

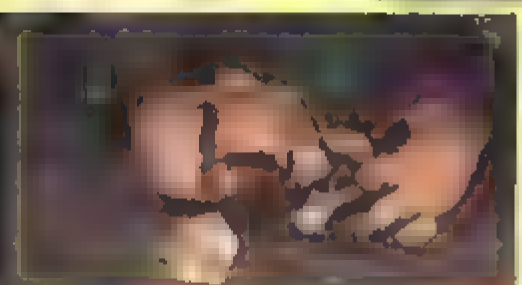
UO這個計畫是何時在ORIGIN開始的，筆者並不清楚，但可相信應該是在創世紀八「異教徒」之後，和目前進度成謎的創世紀九一起展開的，基本上是一個以創世紀為背景的多人玩網路遊戲。UO第一部份的主程式和部份地圖在去年（1996）便已完成，ORIGIN並招收了第一部份的測試者，來進行第一階段的ALPHA測試。由於測試者名額極少，公開後隨即額滿，因此有幸能參與ALPHA測試的玩者並不多。

後來ORIGIN根據ALPHA測試的結果來修正最初版的程式與企畫，並對諸多遊戲進行的細節進行了修改和添補，並將ALPHA測試時的小地圖換成巨大的完整版的BRITANNIA地圖，依此來進行的就是第二階段的測試，也就是BETA測試。由於BETA測試中包含了理想狀態中全球數千以至數萬名玩者同時進行遊戲時，對整個系統能力極限的嚴酷測試，因此BETA測試成為非常龐大的測試計畫；ORIGIN從去年九月開始對全球徵收為數五萬人的志願測試者，並在將近一年的等待之後，於今年的七月底開始寄發BETA測試版的遊戲CD，並在有限人數的第一階段BETA TEST之後，開始不限名額的第二階段BETA測試。由此至今，大約也已將近一個月的時間。

雖然ORIGIN希望BETA測試能夠在BUG數很少的情況下順利完成，然後就可以發行收費的正式版本，然而真正的情形畢竟不是ALPHA測試的規模所能想像得到的；BETA測試從帳戶註冊到遊戲進行，以至於各項技能和平衡性等細節，都有各式或大或小的問題發生，到現在已經有將近十版的更新程式出現；而系統在網路塞車或大批人數玩家群聚一地的時候，更是脆弱不堪。即使ORIGIN的程式師們不分日夜地努力抓蟲，筆者在進行遊戲的時候，仍有輕則離線重則死當的情形發生。由這種種情形看來，UO要發行正式版可能還要一段時間。

b. 故事背景

UO的開頭附有一段開場的3D動畫，描述創世紀I中聖者打倒初代魔王Mondain，



並把他侍以爲惡的黑暗寶石（Dark Jewel）打[illegible]，以永久滯滅他所帶來的[illegible]，而在每塊寶石的碎片中都有著一個世界，[illegible]是所謂『被打碎的世界』(Shattered Wor[illegible])，[illegible]個世界都是昔日Sosaria/Britannia大陸的縮影，[illegible]是UO所存在的世界。這意思就是說，UO的世界跟[illegible]和之後的創世紀系列一模一樣的Britannia大陸，[illegible]事實上，UO的世界只是借用了原有的Britannia[illegible]

c. 遊戲系統

基本上，UO和之前的『暗黑破壞神』(Diablo[illegible]由ISP或其他手段接上INTERNET，再連上UO的[illegible]作的是將不只是練功和殺敵（雖然這仍將是一個重點），而是更融入這個幻想世界之中，並與其他人類玩者產生更進一步的互動。在遊戲中置[illegible]待。

[illegible]or的[illegible]，鍵盤則用來輸入交談訊息，遊戲並允許玩者自設各種鍵盤MACRO（熱鍵）以利遊戲[illegible]基本硬體需求雖然只是Pentium133、16MB RAM，但由於遊戲本身使用WIN95，且當畫面上有大量人類玩者聚集時對主機負擔極重，因此還[illegible]式最需要[illegible]！[illegible]機，[illegible]樣遊戲進行起來會比較順暢。

除此之外，[illegible]現基本的聲霸卡乃是感受遊戲中人聲[illegible]的必要配備，而UO雖支援GM規格的美妙音樂，但由於音樂時有時無，感覺[illegible]並非必須，用聲霸卡湊合著聽倒也還能接受。

●在月之門的彼方…

進入UO的世界需要兩個基本步驟，其[illegible]購買並安裝UO（在BETA TEST的場合，UO的光碟片是由ORIGIN提供給所有註冊參加測試的USER），其二，到UO的站台註冊帳號並填寫個人[illegible]PASSWORD爲系統所接受後，啓動UO的主程式，便可準備進入這個美麗的新世界了！

進入遊戲之初，第一件要做的事就是創造人物[illegible]重新人物。

創造新人物共分成三個階段。首先，玩者[illegible]人物的生命力、法力（Mana）和精力（Stamina）[illegible]數來分配三個主要技能的[illegible]，這時玩者在此可以任意更改這預設的三個技能的種類和數值，而完全無視職業原來的設定。

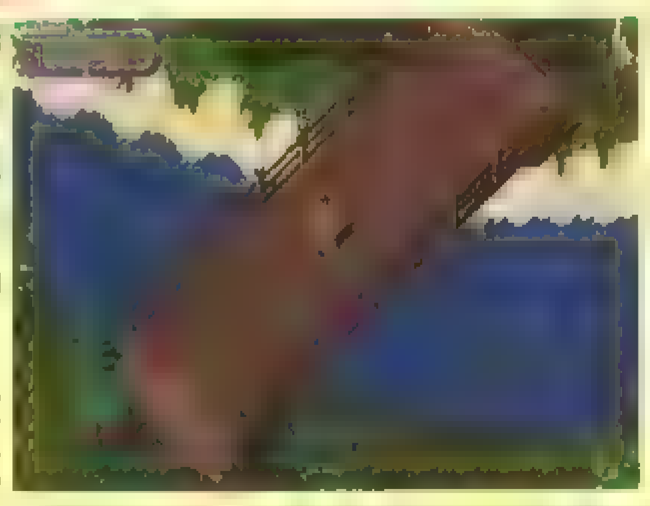
[illegible]視自己需要來予以加強。格外重要的是，在此選擇了哪些技能，遊戲開始時人物的身上[illegible]與技能相關的I[illegible]，例如若選擇鐵匠技能，將會在開始時擁有火鉗以進行鐵匠的工作，[illegible]對於玩者[illegible]的職業與[illegible]

生有著極大的關係，不可不慎選之！

接下來，玩者還需決定自己人物的外觀，包含性別、髮式、髮色、膚色、鬍子的多寡等等，不過那張鳥臉只有男女之別而已。最後，玩者必須決定自己人物出現的地點，各城鎮的旅館和酒店都在選擇之列，您可以視自己的喜好或是與同伴的約定來決定這個開始地點。

歡迎來到Britannia！

幻想的世界，真實的人們



UO仍使用創世紀七時代角度就是的斜向立體視角來表現整個世界，640×480的解像度、Hi Color的色彩和大量使用3D程式Render出來的地形地物，由一億多個平方格構成的真實比例的城鎮、野外和地下迷宮，構成這個幻想世界極為華麗的外表。為了力求變化起見，UO中使用極多種類的同種地形，例如樹木基本上就分成常綠樹、針葉樹和灌木林，細分之下各種樹木幾乎都可在UO中看到，而且它們的分佈還會依照各地區而不同，造成了不同特色的景觀；在城鎮更可看到各種造型相異的房屋林立，這些城鎮的風格也能與它們的文化傳統相呼應，讓熟悉創世紀歷史的玩者更能融入其中。Britannia的基本樣貌並未改變，八座城鎮和地下城也都差不多還在原處，不過多了幾座新城鎮Occlo、Nujel'm和神秘的Wind而已。凡是對Britannia略有認識的玩者，都可以很快就熟悉這個廣大的世界。

基於RPG的傳統，城鎮中也有人數比真實PC（人類玩家）少得多的NPC，他們大多是各商店的老闆、少數往日創世紀故事中的角色（我只看到過IOLO的老婆Gwenno）以及關係到隱藏事件的特殊NPC，以及維護治安的守衛（Guard）群。此外，徘徊在野外林地的各種野生動物，以至於在各地下迷宮入口附近和裡面活動的恐怖怪物，也都是Britannia大陸的住民。不過最多的

Britain、Trinsic等大城，由於各式商店完備，經常擠進大批的人類玩者，其熱鬧和擁擠的程度可說是其他遊戲所望塵莫及的。事實上，以人類玩家之間的互動為主正是UO最大的特色，因此這些吵吵鬧鬧、好奇心旺盛而且什麼事都幹得出來的人類玩者，才是這個世界真正的角色，而玩者們在UO中活動時，也可以由此嘗試另一種與其他活生生的人們的交際活動，這是日常生活中很難有的經驗。

為了簡化遊戲方式起見，UO的世界中雖有日夜與時間的流逝，但PC們卻不需要睡覺與進食，唯一的限制是離開遊戲時需在特定的旅店或營帳（Camp）等「安全」地點才能離線；若任意斷線，人物資料將會在Timeout時間額滿時被消除。

異世界的訪客，新世界的主宰

在UO中，每個剛進入遊戲的玩者都宛如一名初到Britannia大陸的異鄉客，身上沒有分文，只有最初所選的的三大技能所「附贈」的職業用工具，例如伐木技能會附贈一柄斧頭、採礦技能會附贈一柄鏟子或十字鎬…等等，這些東西稱之為Starting Tools。和其他RPG沒有太大差別之處，在於玩者在UO中的目的也不外乎是工作賺錢，鍛鍊諸多屬性與能力，並獲得更高級的裝備和魔法，然後闖蕩充滿危險生物的地下迷宮，追求財富、經驗與寶物…這是基本的冒險者玩法。而除了各行各業的最終目標（如馴獸師的最高目標不外乎是馴服一隻火龍）之外，UO中還允許玩者向市政廳（City Hall）登記購買房產，玩者可以開設特定種類的店鋪，甚至購買要塞和城堡！目前的行情是大型城堡要二十八萬金幣（不知道一個人能不能背得動），我想這大概是UO中的最高成就了。

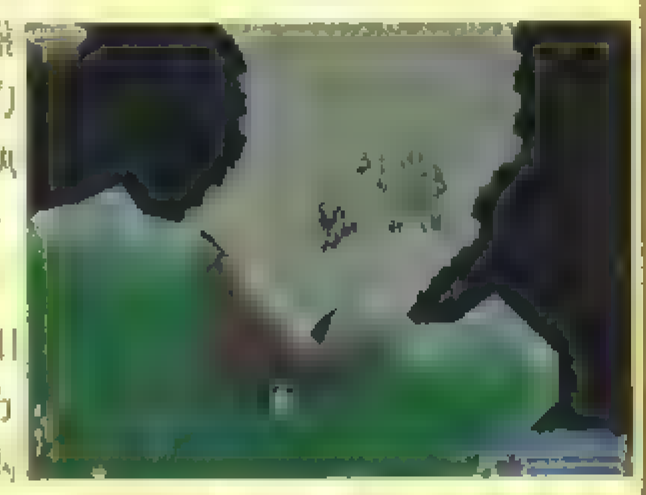
由於房產和船隻等物的單價太高，因此有許多玩者自行召集的公會

[illegible]

也必須捐出自己所得，以集體儲蓄的方式來完成購置房產等個人所難以達到的目標。不過參加工會多少會受到一點拘束，如果您喜歡一個人無拘無束的漫遊，那麼冒險者的生涯或許會比較適合您。由於原野中的動物和地下迷宮中的怪物會再生，ORIGIN也會不斷提供新的冒險劇情，在理想狀態下，UO可說是如同ORIGIN所宣稱的，是個「永無止境的遊戲」。

UO的基本操作

UO的操作基本上沿襲自創世紀VII和VIII，可以說是兩者的混合版，主要是使用滑鼠游標的單擊、雙擊和拖曳等功能，只要一隻滑鼠即可完成所有的操作，鍵盤則用於鍵入人物的訊息（說話）和執行一些特殊指令，如致敬或鞠躬等。其中紙娃娃系統和基本的物品使用方式和創七沒啥兩樣，移動時是使用釘人的游標指向系統，將滑鼠游標移到欲移動的方向並按下滑鼠右鈕，人物便會朝該方向移動，游標離螢幕中心點的遠近，則對應從慢步到快速奔跑不等的移動速度；游標離中心點愈遠移動速度愈快，但跑步時會視負重程度消耗精力值，在精力值歸零時便無法再移動。若能了解這些，基本操作上便不成問題。



將滑鼠游標雙擊包含自己在內的任一人物，便可開啟其紙娃娃（Paper Doll）視窗，在此可看見該人物狀況，包括手執的劍盾、身穿的鎧甲衣袍在內的詳細樣貌、名字和職稱，並可觀看其生命力程度。雙擊人物腳邊的背袋便可觀看其行李的內容，當然了，觀看其他人物的背袋內容視同扒竊行為，不但您的技能要夠高，距離也要夠近才行；若是自己的人物，在紙娃娃的右邊尚有一排主要指令，可以讓您呼叫GM、離線或開啟技能視窗等。如果覺得一大堆視窗佔據畫面空間，每個視窗上都有縮小按鈕，您可以用這個按鈕把它們縮小後擺到畫面角落去，等到需要時再雙擊它們便可直接開啟，不必再辛辛苦苦地從紙娃娃視窗開始。

若要改變裝備，只需把裝備用滑鼠游標拖曳到適合的部位放下即可，取下時也是用滑鼠游

[illegible]「褲」[illegible]如一個人物不能同時穿著兩件襯衫（同層），但卻可以在襯衫上加穿一件鎖子甲，再外加一件胸鎧，外面再罩一件長袍…等等。由於UO中人物的穿著分好幾層，若欲取下裡層的裝備時，必須先將外面的取下，雖然麻煩了些，卻是也更加接近真實的作法。

UO中仿照真正中古時代鎧甲的鎧甲部位劃分極細，因此一件標準的Plate Mail可能由六到七件不同部位甲所組成，如頭盔、護頸、袖子、胸鎧、裙子、護手、護腿、手套、鞋子等等，玩者也可以自由組合穿戴不同種類的護甲。不過如此一來，相對地要買一套好鎧甲可就要多花很多錢了，然而其視覺效果和實際效用是絕對值得的。特別值得一提的是，UO中的紙娃娃系統不獨在視窗中表現人物的裝備狀況，也直接改變在地圖上移動的人物造型，您的人物穿著什麼甲冑、拿著什麼武器，角色的造型就是什麼樣了，而且這個造型會隨著您更換裝備而立刻改變。更絕的是UO中有染色[illegible]的技能，配合各色的染缸便可任意逐件改變衣物的顏色，從頭巾、披風、飾帶到長裙皆可作不同顏色的搭配，因此您可以為您的人物設計一個足以代表個人的獨特造型，甚至戴上冒險時所取得的怪物使用的各式頭盔或護甲來標新立異，也將是一大樂趣。

技能與各項行動

除了標準的戰鬥用技能之外，各式各樣種類繁多的其他技能，是使UO融入日常生活的重要設計。UO中的技能主要分成四大類：

a.戰鬥（Combat）用技能：

包含劍術、盾牌防禦、箭術、空手格鬥等等。這些技能代表人物在面對需要這些技能的戰鬥場合時能有多好的表現，不同攻擊類型的武器（如匕首和斧頭）需要不同的技能。技能點數越高，效果越好。

b.職業用技能：

包含野營、烹飪、樂器演奏、砍材、打鐵、採礦、裁縫…等等。職業技能配合使用所需的必要工具（如砍樹需要斧頭，裁縫需要針線包）便可以產生各種產品或效果，點數越高越易成功。

c.知識（Lore）型技能：

包含武器知識、解剖學、動物知識…等等。各式知識技能對於某些行動性技能的使用具有輔助效用（例如若擁有高度的動物知識，在馴獸時將可增加些許的成功率），或是用來辨認對手的強度與裝備的強度等等，是屬於輔助性的技能。

d.行動（Action）型技能：

用來代表人物對於許多在UO中所能進行的特殊行動的成功率，諸如烹飪、釣魚、馴獸、乞討、繪製地圖⋯等等。技能值越高，進行該技能的成功率越高。

UO中雖有職業之稱，但人物的能力事實上是以各技能的高低來評斷的。代表各技能成功率的技能值上限為100點，理論上每個新創的人物都會每一種技能，只是除了初期所選擇的三大主要技能可以高達10點之外，其他不熟悉的非主要技能就可能只有3點或4點而已；然而這並不代表人物完全無法使用這些值很低的技能，因為值再低也會有成功的可能，只是比率偏低而已。而UO中所有的技能都可以藉由不斷使用該技能或與該技能相關之動作來提昇。

然而是否每個人物都可以練成十項全能呢？答案是很難，因為UO中學識性技能和肉體性技能會互相消長，而且許多動作影響的技能都不只一個。舉例來說，如果您的高級戰士決定改行當魔法師，那麼在長時間的施法和煉金術練習之後，您可能會發現他的戰鬥技能普遍下降；因此什麼都會是有可能的，但只有某一方面的技能可以維持在巔峰狀態，這同時也代表UO允許玩者自由地從事自己想要的行業，然而在完全不同性質的改行時，不僅要付出加倍的代價，而且也無法避免原有能力的損失。

這些技能另一個有趣的地方就是它們的生產能力。在UO中，只要配合適當的職業性技能和必要的工具，人物幾乎可以做出任何所需要的裝備和道具而自給自足。這裡舉幾個例子：擁有採礦（Mining）技能的人物，只要擁有鏟子或十字鎬，就可以找個山區挖掘礦石（Ore）；將這些礦石帶到熔爐前的鍛造者，可以把礦石精煉成鐵塊（Ingots），擁有打鐵技能的人物則可用大鉗（Tongs）把鐵塊打成各式武器或鎧甲。擁有裁縫技能和針線包的人物可以用布匹縫製各式衣物披風，或是將獸皮（Hides）縫成皮革甲、釘甲和護手護腿。以上雖只是其中幾個例子而已，但已足以說明UO對於各行各業與真實生活方式的模擬程度了。

UO的經濟體系與生態系統

由於UO的主要經濟體系將由多數的PC所組成，因此ORIGIN在設計上特別加入了一個微型的經濟體系，這個經濟體系可說是人類社會以來經濟方式的縮影，因此特別在此加以說明。

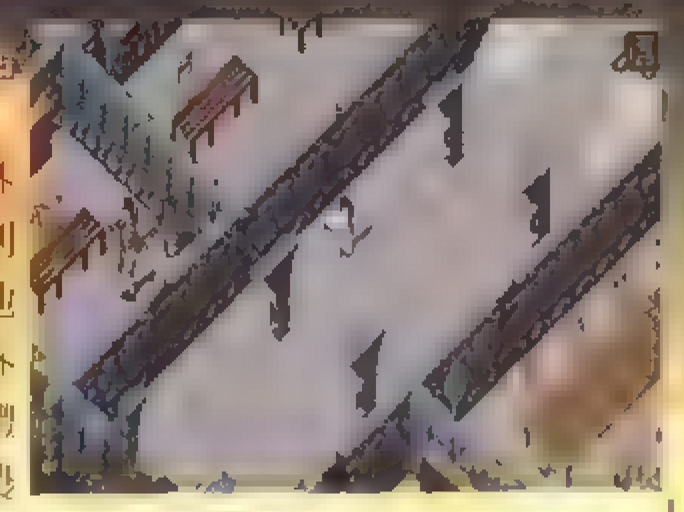
首先，PC們可以利用技能或戰鬥搶奪來獲取或製造各項產品，並將它們賣給商店的老闆們以換取金錢，然後再利用這些金錢來向老闆或其他PC們購買自己所想要的裝備或消耗性的裝備或物件。這個經濟體系基本上就是利用店鋪的基本供應、PC們的生產和互動交易來形成的，但是店老闆們擁有的金錢是有限的，當後期PC們只會賣東西給NPC店老闆，而買東西時為了便宜之故，只

和其他的PC交易時，很容易導致NPC老闆們沒錢可以收買貨物，以至其他的PC無法賺錢的經濟失衡狀況。由於只有各種技能的PC們能夠自給自足，這種狀況恐怕不容易改善。

ORIGIN原先曾宣稱UO中有著食物鏈方式的生態系平衡系統，亦即若作為大型獵食性動物食料的草食類動物被PC們大量捕殺，導致大型猛獸缺乏食物時，將會出現猛獸攻擊城鎮和過往行人的情形。據筆者的感覺這種情形並不明顯，即使大批的PC將野外的小動物狩獵一空，一般的動物很少主動或積極攻擊人類PC，不過牛頭人或雙頭怪（Ettin）之類真正的怪物就另當別論了。

犯罪的管理與法治系統

UO的法治系統以執法的魔法守衛（Guards）



鎮內，至於郊外和荒野等區域則是典型的無法地帶，因此在野外越貨殺人、集體械鬥甚至搶劫農舍都是常見的事情。當有犯罪情形或是受到召喚時，守衛們便會以傳送魔法的方式在一團煙中出現，毫不留情地攻擊罪犯並將他當場「處決」，因此UO中Yew附近的監獄應該是派不上用場了。

主要的犯罪行為包含任意攻擊NPC或其他PC，以及扒竊和偷盜行為。偷看別人[illegible]失敗，或是挪動了電腦NPC的東西（[illegible]的錯誤，謹記！）都會立刻招來守衛的攻擊；而若NPC目睹有PC攻擊NPC或是其他PC，也會主動召喚守衛前來維持秩序。雖然一般玩者也可以以喊叫方式召喚守衛，不過由於筆者沒有試過，所以詳情就不得而知（編者：如果你發現有扒手或強盜時，喊一聲『GUARD！』後守衛將會前來為你解決犯人—包括攻擊人和偷竊者在內）。

不過這個大守衛系統在規則上仍有很大的漏洞。首先，以大範圍魔法攻擊的方式不算是直接的攻擊，因為像火牆術（Fire Wall）之類的法術，目標並不需要指在真正想殺的對象身上，只要施在目標附近一樣可以燒得到，這種情形下召喚守衛他將會視而不見。筆者幾天在Britain的鐵匠鋪中，目睹無聊的惡質魔法師玩者躲在屋頂上對著鐵砧附近濫施火牆術（還有地震術），其他的非魔法師PC卻一點辦法都沒有，這可說是目前最大的漏洞之一。不過根據剛剛得到的最新情報，目前的最新版Patch已經對此作了改良，至於效果如何還得在觀察看看了。

魔法與煉金術

相對於一般倚賴物理性互動來生活的職業，能夠操縱超自然之力的魔法師應該是UO中最具威力的職業。魔法師的基本要求是一本魔法書、相當的抄寫卷軸和魔法術的技能，以及高度的智慧值，因為UO中法力上限即等於智慧屬性，法力不足的魔法師，即使能夠使用高級魔法也活不了太久。

關係到魔法的物品主要有三種，即魔法書、卷軸與藥材（Reagent）。在魔法店鋪即可[illegible]

[illegible]，它們可以直接用來施法而不需耗費任何藥材，或是抄寫到魔法書中。一旦魔法抄入到魔法書中便永遠不會消失，即使玩者身亡並失去一切隨身物品，這本魔法書仍會與他同在。

要施法的時候，只需備好所需的藥材和足夠的法力，然後打開魔法書並選擇施展該法術即可，不需再繁複的混合各式藥材，這個系統和傳統上的方式可說是並無二致；若玩者擁有施法所需的藥材、抄寫法術的技能（將魔法抄入魔法書中時不需此技能）和空白的卷軸時，也可以自己製造魔法卷軸，以供不時之需、出售換錢或支援朋友之用。

由於藥材很難在野外採得，必須從藥材店花錢購入，因此在正常情況下魔法師可說是相當難練的職業；然而魔法在UO中有著絕對的效力，在面對蜂擁而上的大批怪物或攻擊極難纏的危險生物時，魔法要比戰士的刀劍更加管用，多次PC們的集體械鬥也證明了這一點，因此魔法師這個職業仍具相當的嘗試價值。

在UO中魔法依其威力等級分成八個圈（Cycle），每圈有八個法術，共計有六十四個法術；不過聽說目前的1.23.33B版程式中已有追加新的法術進去。由於UO中單有技能高低而無等級可言，因此魔法是以一種類似檢定的方式來升等：基本上玩者只需施展成功某一圈的法術四次，便可開始施展下一圈的法術；由於圈數越高的法術要求的魔法技能和智慧值越高，因此失敗率也就越高，若沒有足夠的資產來負擔施法失敗時藥材的損失，很容易就會倒店。但高級魔法的吸引力也是十分迷人的，當玩者已有能力賺取大筆金錢時，不妨嘗試這種兼具威力與成就感的究極藝術，這些魔法師的力量是戰士所無法相比的。

煉金術是一種和魔法師相關的技能，通常也是魔法師們的第二求生技能。在UO中，只需要煉金術技能、研缽、各式藥材和裝藥劑的空瓶，便能製造各種效能不一的藥劑（Potion），並不需要想像中複雜的煉金術配備。由於煉金術的使用類似簡單的加工處理，在舊版程式時曾是魔法師們的賺錢鐵票；但如今煉金術的規則修正成研磨藥材失敗時便全數損失，而不像以往只是

重來一次之後，整個風險性大增，現在盜一行已經沒以前那麼好混了

與狼共舞－UO中的馴獸師

除了魔法師之外，馴獸師也是UO中一個非常特別的職業。當它擁有高度的動物訓練(Animal Train)技能，將有可能訓練包含怪物在內的任何一種動物成為自己的寵物，並命令牠們跟隨、守衛或攻擊敵人。這乍聽之下沒有什麼，但若能夠訓練隻Troll或Drake之類的大型怪物起來，光是帶進城就可以嚇死一堆不知內情的玩者，因此馴獸師若能訓練一隻火龍當寵物，便有可能成為UO中最具威力的職業。不過在馴獸完成之前，馴獸師必須冒著被K的危險嘗試馴獸技能，而且寵物似乎還要不時餵食安撫，否則其忠誠度會不斷降低，以至於最後背離主人、回復野性，那可就大大不妙。

馴獸技能的另一項不太光彩的用途是用來偷馬和牲口，只要偷偷馴服對方的動物並下令牠們跟隨即可，不過牲口之類易於馴服的目標沒啥意思，還是向馴獸師的最高成就－馴服一條火龍努力吧！到時候將你可愛的寵物帶進城鎮中央，保證您會立刻成為UO中的名人。

戰鬥系統

凡是冒險總少不了精彩的戰鬥，UO中戰鬥自然也是重點之一；不過創世紀系列中戰鬥的意義大過其實際過程，因此到了創七之後即引進簡略化的半自動戰鬥系統，玩者只需指著目標猛按滑鼠按鈕即可，實際上決定勝負的是雙方的屬性和武器護甲的能力。UO中的戰鬥也使用類似的方式，玩者可以設定攻擊和防禦的百分比並使用自動戰鬥，或是在用手動戰鬥來操作進退，差別在於後者必須指著目標努力按滑鼠按鈕才能令人物不斷的攻擊；當有一方的生命力(HP)受傷而減少到0時便告死亡，勝利者可以自犧牲者身上掠奪其所有物，若被打倒的是牛羊之類的一般動物，還可以用任何有刃的武器割取其肉、剝皮和獲取其毛（只有羊和鳥類才有此類產物），怪物則只能有限的拿取其所攜帶的物品

UO的戰鬥雖然過程簡單，但由於它允許的戰鬥規模較大，不論是在結黨械鬥或是地下迷宮中的大規模廝殺都相當刺激誇大，所以這樣的戰鬥方式倒也沒什麼不好。在UO中，戰鬥的勝敗全看人物的力量和敏捷是否夠高、武器威力和盔甲等級(AR)能否與敵人匹敵。對於單人戰鬥力不夠高的玩者而言，群毆是相當有效的方式，不過要小心不要在激戰中把攻擊目標指到靠得過近的同伴身上，否則…

若是人物在戰鬥中死亡，並不意味著遊戲就此結束。UO在陣亡時提供兩個選擇：變成鬼魂，或是就地穿著壽衣復活。若選擇變成鬼魂，便可以所向無敵的穿過牆壁到處穿牆過樹，但無法拿取任何東西並不能與一般人交談（除非對方擁有通靈技能）；而若鬼魂能夠逛到任何一座神殿或醫療所中，便會自動復活。就地復活則會損失數點的各項屬性和技能，同時只有一點生命力並且身上空無一物，但至少是回復到人的狀態。在陣亡時要選擇何種型態繼續下去要視情況而定，理論上就地復活是最好的，特別是您死於怪物或野獸之手而對方已經走開時，您可以立刻拿回自己屍體上的所有裝備，然而您可能因此損失幾天來好不容易練上去的技能與屬性；如果有同伴同行時，您便可以請他幫您看著您的裝備以免遺失，然後變成鬼魂跑一趟神殿便可避免能力上的損失。當然啦！若有人能夠施展復活法術是最好不過的了

拉拉雜雜的介紹了這許多，不知各位是否已經對UO的真實面貌有了初步的瞭解？不論如何，像UO這種規模的超級網路RPG，不親身試一次是無法瞭解箇中滋味的。即使EA已經宣佈了UO正式版的發售日期並公開接受預約，ORIGIN仍不斷對此事表示意見，顯然目前SERVER一日三當、更新檔不斷出籠的UO截至目前的最新版本仍有規1.23.10B顯然還有一段漫長的路要走，然而ORIGIN仍努力在遊戲平衡性、PKiller的應處和各項規則的細節等等上力求改進，希望能讓這個他們好不容易才構築起來的幻想世界更加完美。對於擁有同時將近三千人上線記錄的UO來說，我想再漫長的等待都是值得的。

UO無疑的是97年最偉大的網路RPG，同時它也有希望成為二十世紀最偉大的網路遊戲。在等待UO正式版上式的同時，僅以一句UO族的常用語為本文作個結束：「今晚，See You in Britannia！」

特別贈禮

若您對UO產生濃厚的興趣，可以去逛逛以下筆者整理出來的幾個與UO相關，各具特色的WWW站台（以英文站台居多），您將可以獲得更多更詳盡的情報！若想要更多相關站台，從以下的站台的連結區再連結出去即可，筆者不另多作介紹。

Ultima Online－Are you with us
http://www.owo.com

ORIGIN公設的UO公式本站，提供的資料不多，不過由製作小組所發表的DJ（發展日誌）上會發表最新的公告、重要通知和更改內容，所有Beta測試者都應密切注意此處的最新內容。

Adventure's Guild
www.glubco.com/uo/

從菜鳥上手、各項技能運用及求生到附圖片的武器護甲詳解，這是個老少咸宜的UO資料站台，各篇詳細解說文章可讓新到Britannia、不知從何下手的您對如何進行遊戲有全盤的了解，建議新手們一定要來這裡看一看。唯一的缺點是似乎已有一段時間沒有更新…

Book of Armor
www.tehnocoop.it/uo/

對於UO中繁多的各種護甲部位、提供的防護力和和裝甲等級計算方法等，有著相當詳盡的列表介紹，只可惜武器方面的資料還在從缺之中。這是武士們非看不可的專用站台（雖然也有煉金術的資料…）

UO Vault
www.uovault.com/

目前最大也最快的UO情報站，這裡整理有來自各地Beta測試者們提供的種種情報、BUG報告、資料站台連結或地圖提供等等。如果您想知道最近UO發生了些什麼事情，來這裡報到準不會錯。唯一的缺點是缺乏整理過的超連結區和圖像資料。

Grand Atlas of Britannia
www.worldkey.com/atlas/

為廣大的Britannia大陸和錯綜複雜的城鎮所苦嗎？來這裡就不會錯了！各城鎮的詳細地圖、各店鋪解說讓您立即成為Brritannia的識途老馬，不過在拼命下載地圖時，別忘了從心底感謝一下辛苦製作這些地圖的偉大前輩們。

※此站目前似乎無法連上，請稍後再試或等待UO VAULT上的更新情報。

www.solstarmedia.com/ultima/

雖然版面配置略嫌雜亂，卻有很多UO的資料和相關程式可供查閱或下載，LINK區也很豐富。可惜似乎也已有一段時間沒有更新…

不列顛尼亞趣聞軼事

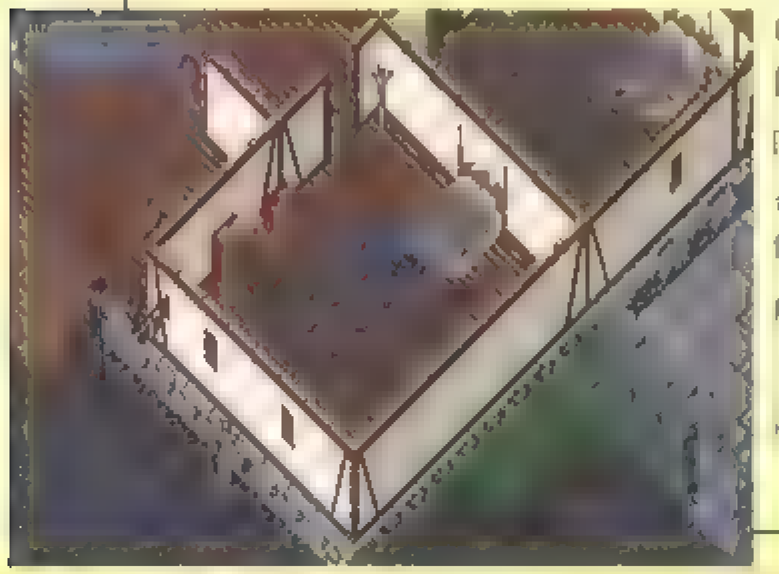
作者／Lord Jean

在[illegible]（Ultima On Line）這個[illegible]居住在高地的[illegible]和化[illegible]式[illegible]，對方由時可能來自世界[illegible]角，扮演另一個不列塔尼亞（Britannia）的居民。由於遊戲伺服器可以容納數千名玩家同時進行遊戲，而這些參與Beta測試的人員來自世界各地，因此有著不同的想法與行為，湊在一起的結果，就產生了各式各樣的互動關係。[illegible]遊戲中各種有趣的[illegible]

[illegible]行業－裁縫與鐵匠

筆者曾經參加過Moonglow[illegible]，只見一群人滿山遍野地追殺狼群，如果收集足夠毛皮的話，就可以請在一旁待命的裁縫幫你製成皮甲，不花一毛錢就能夠賺到基本的防護配備，而裁縫也能賺到他的技能經驗。另外一個搶手的熱門行業就是[illegible]，只要給鐵匠足夠的鐵[illegible]，就可以幫你打造各類武器、防具或是用具；因為打鐵技能的高低決定可以打造的物品種類，很多[illegible]人服務，順便把技能[illegible]點，替自己打造更[illegible]地點要算是Britian城的打鐵舖」，因為地段[illegible]，正好位處於交通要道，最重要的是鼓風爐[illegible]鐵砧就擺在屋外，許多玩家就當場作起[illegible]：打造武器防具的、兜售成品的、修理裝備的，不管任何時候都是人潮不斷。

此外，大多數的玩家都會幫助其它落難的人。舉個例子來講，筆者為了見識地下城內到底有多麼恐怖，在裝備未齊全的狀況下，就跟著另[illegible]險者隊伍進去了；不料一隻風元素就出現在身後，我的角色兩三下就魂歸西天。那些冒險者不但[illegible]了那隻怪物，當筆者的角色原地復活之後，還大方地送給我一些裝甲[illegible]



[illegible]，還有[illegible]合作的方式，[illegible]

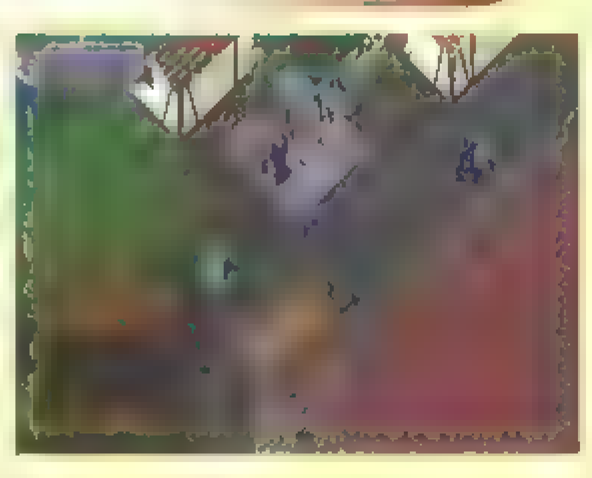
共組真人冒險隊伍

[illegible]合作固然可以使冒險更[illegible]也是很重要的：[illegible]

[illegible]任務分配，如果隊伍[illegible]時將會有比較大的勝算[illegible]聊天室的缺點，如果每位隊員[illegible]，讓[illegible]時只叫正在[illegible]線的朋友[illegible]還是可以[illegible]讓第三者知道，這使得隊員間的連絡更為方便。

冒險者公會

[illegible]時之間[illegible]多朋友組成[illegible]伍，加入冒險者[illegible]是另外一個[illegible]各有各的宗旨不同、目標各異的公會網站，有的標榜公理正義、有的則是標榜武力至上，有[illegible]大數[illegible]英雄的殺手幫派、也有專獵PKer的[illegible]集團，這些公會的網址在UOL官方的網[illegible]可以查得到。如此一來，不但[illegible]可以有更[illegible]人馬組成冒險隊伍，遇到PKer時還可以神氣地警告他：「我可是加入某某幫會的人，敢動我一根寒毛，就讓你在不列塔尼亞混不下去！」但是加入幫會也會有反效果發生，萬一這個幫會成天沒事就四處得罪人，到時候恐怕會無端捲入麻煩，混不下去反而是自己。聽說不列塔尼亞已經發生過好幾次大規模的幫派火拼，每次都是屍橫



[illegible]

可惡的傢伙

為了防止玩者修改人物資料影響遊戲的公平性，Origin公司將所有的資料都擺在伺服器之中，雖然還是無法保證百分之百安全，至少想要修改資料的人得要多花一些工夫才行。至於殺害其它玩者的行為，Origin公司並沒有刻意去限制，他們所持的理由，是玩者並不一定得要扮演正派的英雄或聖者，在遊戲之中也要有反派人物的存在才會比較有趣（前一陣子，創世紀世界的大神Lord British才剛被一個Beta測試者作掉，Origin公司的作法是將這名玩者踢出Beta測試者的行列。反派人物屠殺其他玩者可以，卻不能動大神一根寒毛？）

不過為了防止高等級的玩者大肆屠殺入門者，[illegible]衛，只要有任何犯罪狀況發生，大至兇殺案件，小至扒竊失風，這些守衛將會立刻在一陣煙霧中[illegible]人物，沒有呼叫[illegible]中最沒品的一位，是將自己打扮得破破爛爛在野外四處求人要裝備，再乘別人送他東西之時偷襲。

不過，野外還是有一個地方是安全的，那就是月之門週邊的區域，[illegible]衛是設定在只在城裡出現，但是有太多PKer[illegible]在月之門等待[illegible]自動送上門來，使得月[illegible]者敢使用而形同虛設，後來[illegible]修正版將月之門週邊列入[illegible]

賺錢練功的旁門左道

[illegible]是[illegible]設，人物資料[illegible]會被洗掉的緣故，如果老老實實地打[illegible]功，恐怕什麼都沒有玩到，[illegible]了；因此玩者們莫不想盡辦法、[illegible]能在最短的時間內，獲得最好的裝備[illegible]。[illegible]其他玩者殺人越貨之外，偷竊是另一種比較

[illegible]發覺東西不見的時候[illegible]已經來不及了。[illegible]最常下手的地點就是人潮聚集的地方，由於人多時系統會有延遲現象，可以好整以暇地觀看其他人的背包之中到底有那些值錢之物。還有一種方式是以兩人為一組，一個人向你搭訕，另外一個人就乘機施展空空之手。筆者就曾上過一次當，在旅店前和人說幾句話，就把自己的吃飯傢伙都搞丟了。因此，只要有人靠近或是在人多的地方，最好隨時打開背袋視窗，好好看管自己的裝備財物。

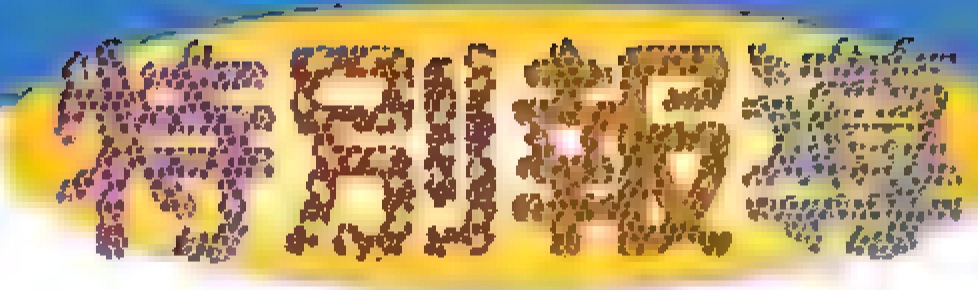
現在，又有人找到新的練功方法，就是將NPC誘騙到野外作掉，再搜括其身上的裝備財物，[illegible]種現象以沒有城牆的Skara Brae城與New [illegible]城最為嚴重。一些高階的魔法師還能夠使用[illegible]NPC在火中走來走去，不一會兒就燒死了，也不怕警衛來找麻煩；使用這些[illegible]，很快就能夠賺[illegible]。這個問題已經有人向Origin公司反應，相信製作小組很快就能夠想出因應之道。

遊戲的目的及任務

目前，現在還在Beta測試中的UO，[illegible]人頭，只要玩者達成目標，就可以[illegible]的賞金。但據網路上人士表示，已經有較為挑戰性的任務出現，玩者[illegible]要進入隱藏的地下城中探險。不過筆者現在的角色還在努力奮鬥，為生活打拼中，連活下去都有問題了，進入地下城大概只有死路一條。

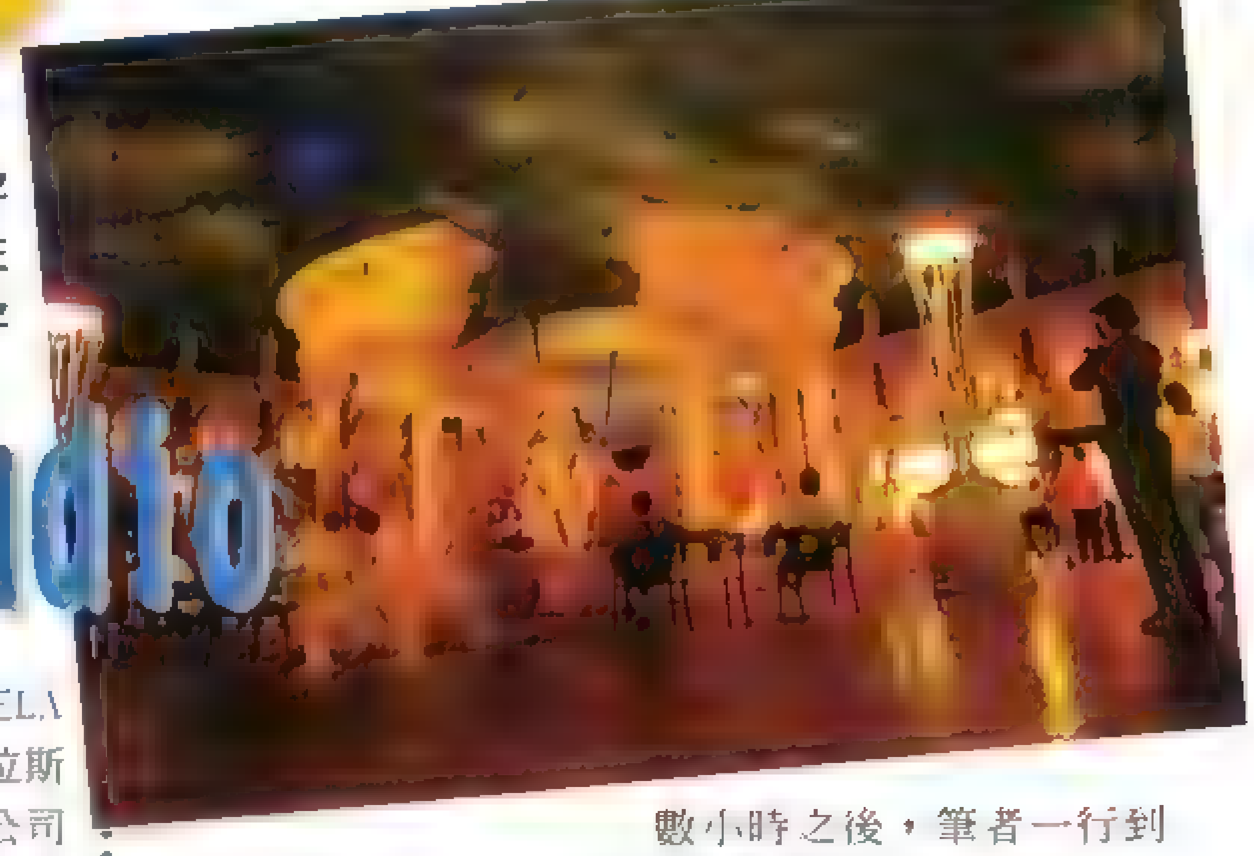
結論

雖然UO已經可以讓數千人上線，當機或故障的情形已經沒有那麼頻繁，但未來還有[illegible]多疑問。例如：是不是需要主線任務的設定、大魔王被前代冒險者消滅之後，會不會像暗黑破壞神一樣，[illegible]世紀的[illegible]可能有點困難。不管如何，對於[illegible]世紀迷而言，它還是一個令人值得期待的作品。



◆記者：莊振宇
◆攝影：王雄赤
◆器材：莊翰宇

Westwood Studio



這次的專訪行動，幾乎所有受訪的公司都在LA大都會一帶，只有一家公司是位於數百英哩外的拉斯維加斯（Las Vegas）。本來特別為了訪問一家公司而跑到拉斯維加斯，可以說是相當地麻煩，但是由於這家公司的名號相當響亮，因此筆者一行人特別安排了兩天一夜的行程前往該處，專訪近年來在遊戲界中叱吒風雲的設計公司：Westwood Studio。

筆者一行從LA出發，乘座著隨行王先生的那一臺跑車，一路開到拉斯維加斯。由於拉斯維加斯位於沙漠之中，因此氣溫相當高。雖然說臺灣的夏天也相當的熱，但是比起沙漠的氣溫那簡直是小巫見大巫。

數小時之後，筆者一行到達了拉斯維加斯。當時雖然已經是下午五、六點，但陽光還是相當強烈；據王先生表示，拉斯維加斯的夜景相當漂亮，等到晚上所有的霓虹燈都打開了之後，街上才有看頭。由於王先生長途駕車勞累，因此筆者一行便先到住宿的旅館登記。筆者一行住的是有名的Mirage Hotel，內部裝潢相當高級，其最有名的就是在飯店的門口有一座人工火山，每一個小時回爆發一次，時常吸引了不少遊客駐足參觀。

Westwood Studio外觀

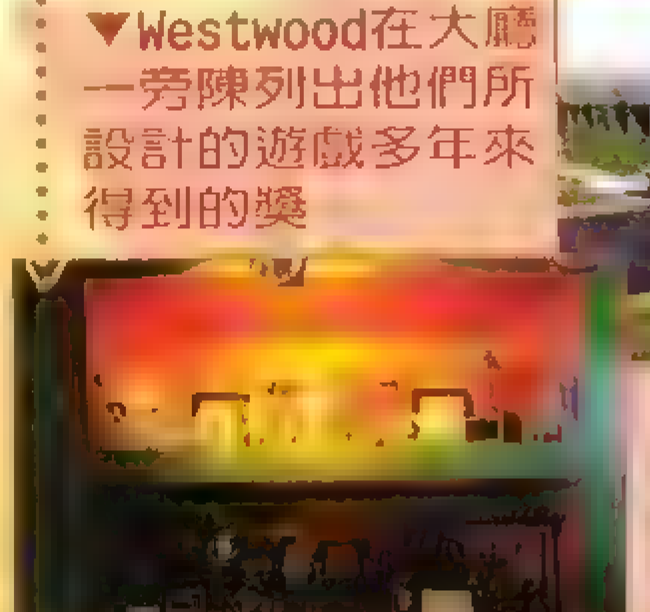
▲筆者一行人[illegible]

經過一晚的休息後，第二天筆者一行人動身前往Westwood Studio。Westwood位在拉斯維加斯中心地帶北方不遠處，由於該處本屬沙漠地帶，因此其四周一片空曠。當筆者一行看到了Westwood的標誌時，都非常興奮，但是雖然看到了標誌，但是卻找不到建築物，便覺得十分納悶；後來仔細看了一下，才發覺原來Westwood所在之處並不是筆者想像中的高樓大廈，而是一座只有一層樓的平面建築。它的外牆貼滿了深藍色以及白色的磁磚，第一眼看去時給筆者一種看起來像診所的感覺。筆者一行駛入了Westwood的停車場，雖然停車場很大，但是位置好像也都被停滿了，好不容易找到一個車位時，發現該位置的地上寫著「老闆專用」，因此我們也不好意思停在該處，只好停到「訪客」專用的停車位。

Westwood Studio並沒有像其它公司一樣擁有氣派的接待中心。筆者一近入大門時，看到的只是小小的一張接待桌：接待的小姐請筆者一行到旁邊先坐一下，等待公關人員前來。在等待的時候，筆者仔細打量了四周，發現Westwood不但外面看起來奇怪，裡面看起來更加奇怪；整體的內部粉刷看起來，居然與筆者小時候讀的幼稚園是一模一樣，一點都沒有遊戲公司的氣氛。不過在接待處旁邊的一個櫃子中放了一大堆獎杯以及獎座，都是由美國以及歐洲各大遊戲雜誌所頒贈的，看來Westwood的遊戲拿獎好像是家常便飯一樣。

這一次在Westwood的訪問，前來接待的是Westwood的市場行銷經理KeithLeverson。他首先帶著筆者一群人來到了Westwood的會議室，並且放了一段"黑暗王座"二代：「命運守護神」（Lands of Lord：Guardian of Destiny）的動畫以及製作過程給筆者一行看，並且粗略地向筆者介紹了該遊戲。他說：「至於詳細的內容，等一下我會帶你去見該遊戲的製作人Rob Powers，你可以問問他」

▼Westwood在大廳一旁陳列出他們所設計的遊戲多年來得到的獎



▲筆者與Westwood Studio 的公關人員KeithLeverson在其公司前面留影

輝煌的公司背景

Keith也向筆者一一介紹了Westwood的公司背景，他說：『Westwood Studio創立於1985年，當時本公司的老闆Brett W.Sperry以及Louis Castle在自家的車房中創立了這一家公司。當時他們利用在車房中自己設立的電腦設備，來製造各種電腦遊戲產品，他們不但將許多的紙上遊戲都改爲電腦遊戲，也自己創造了許多的電腦遊戲。剛開始時所設計的電腦遊戲之中，令Westwood出名的有四套，分別是Mars Sega、Battletech、DragonStrike及Eye of the Beholder。這幾套遊戲就是讓Westwood能夠有今天這樣的局面的功臣。』

『在1992年時Westwood與Virgin Interactive Entertainment合併。』Keith表示：『由於Virgin擁有強大的市場行銷能力，因此Westwood在合併之後更能夠專心致力於遊戲的設計上。在這一年中，Westwood發行了兩套世界聞名的遊戲：凱蘭迪亞傳說（Kyrandia Book）以及沙丘魔堡二代（Dune 2）。在1995年，Westwood推出了遊戲界第一套在網際網路上面玩的遊戲：大富翁（Monopoly）。另一個令Westwood立於不敗之地的遊戲，也是在95年時推出，它就是終極動員令（Command & Conquer）。至於我們最近推出的紅色警戒（Red Alert）在全世界共銷售了一百五十萬套，可說是每一套新遊戲的銷售量都比前一套要高。』

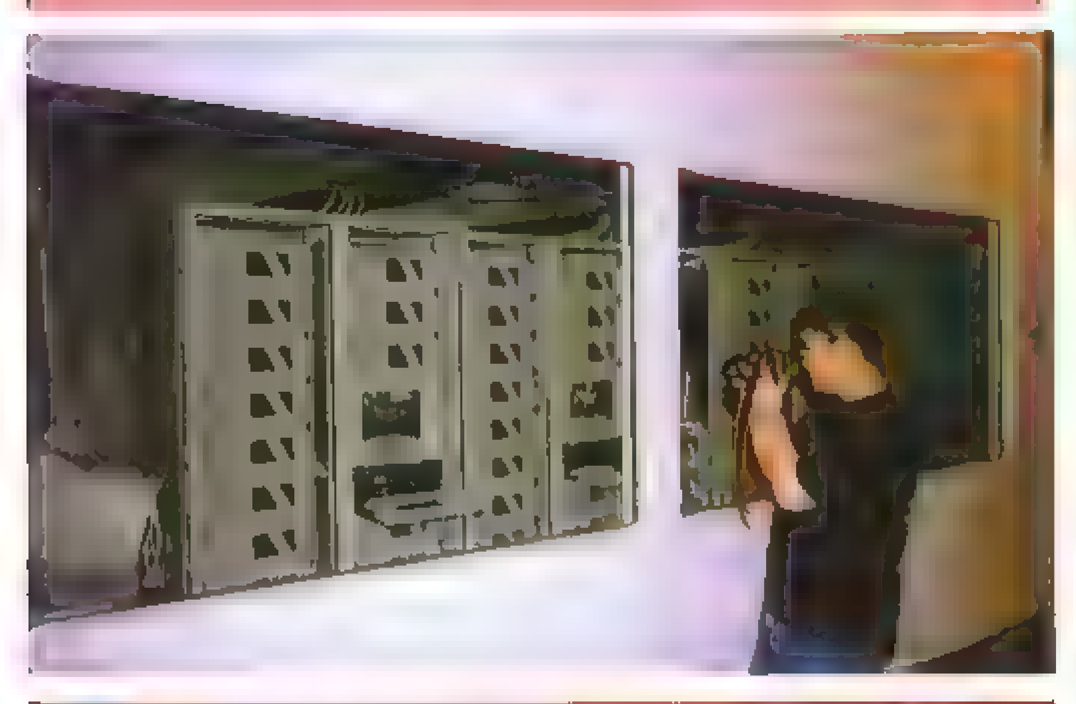
Westwood的作業網路

筆者首先來到了Westwood的網路系統室。筆者看了之後，覺得相當驚訝：在Westwood裡面，所有的電腦都連在網路上面，所有的遊戲設計也都是經過電腦網路來完成的。由於Westwood有數百位員工同時使用同樣的網路伺服器，因此他們必須要使用最快的伺服器才能負荷；他們的網路伺服器共使用兩組不同的儲存系統，一套是硬碟陣列、另一套是磁帶陣列。硬碟陣列是由一百多顆硬碟所組成的系統，共有約1TB的容量（也就是1024GB），這裡面儲存的是員工時常需要存取的活動資料，他們經由九條不同的網路線路通網辦公室各處；這樣一來，電腦會自動尋找負荷最低的線路來傳送資料，以確保資料的傳送速度。在這些電腦硬碟陣列中，電腦會記錄每一筆資料的存取歷史，當一筆在硬碟中的資料很久都沒有存取動作時，電腦就會將這筆資料自動轉到磁帶陣列之中，並且將其從硬碟中刪除。這樣一來，網路硬碟隨時都會有足夠的空間來進行存取

『當很多員工同時都在進行存取時，硬碟的速度絕對會跟不上。』Westwood的網路MIB管理人員Rob Sandberg表示：『在網路室的另一角，我們設有一個記憶體陣列，這裡面一共含有1GB的記憶體，當網路程式發現某一筆資料的存取量相當高的時候，電腦就會將這一筆資料自動挪動到記憶體陣列之中；這樣一來，當員工們在處裡像電影以及3D動畫這一類的資料時，才不會產生因資料傳送速度太慢而延遲的情況。』

『在Westwood工作的員工通常都有超過兩部以上的電腦，因此我們使用了Catogory 5的電腦集線器以及六部Homerun來供應網路所有的連線；我們並且使用了各種的EtherNet連線方式，例如10 Base T、100 Base T、Full Duplex EtherNet Switch，對外連線所使用的則是FX光纖電纜。在網路上我們也有數據機以及ISDN數據機，可供公司員工從外面連線進入公司的網路。』『玩家們時常使用的Westwood Chat，原本是由一台Dual Pentium Pro的機器所控制的，因爲我們設計網路程式的程式設計師太強了，因此一直到最近即使上線的玩家多達上萬個，也只要一部Dual Pentium Pro的伺服器就足夠了。但是上線到Westwood Chat玩遊戲的玩家一直有增加的趨勢，爲了要讓大家可以享受到高速連線的品質，因此我們最近正要將其伺服器升級至Sun Ultra Sperc的高級伺服器電腦。』Rob Sandberg表示。

3D動畫的製作



▲在玻璃窗裡面就是Westwo

Rob Sandberg帶著筆者來到另一個房間，在這裡筆者看到了兩百多臺沒有加裝電腦螢幕的電腦。Rob Sandberg表示：「這裡是Westwood的Rander Farm（3D動畫投影農場，也就是動畫投影陣列組）。對3D動畫有認識的人都知道，就算是最快的個人電腦，要製造出像Westwood所生產遊戲裡面那麼長、那麼細緻的動畫，也要很長的一段時間。」

Keith表示：「當Westwood設計Command & Conquer的時候，裡面一段約5分鐘的動畫，在一臺Pentium 100上面花了4天的時間才投影完畢，而目前Westwood所設計的遊戲，動輒都有數小時左右的3D過場動畫；再說，當一段動畫製造出來之後，可能會因為各種不同的因素而需要重新設計，因此在一個遊戲設計出來之前，設計小組可能已經製造過了上千小時的3D動畫，如果Westwood使用一般的電腦來設計3D動畫的話，那一套遊戲可能要十幾年才能夠推出，這可是不允許發生的事情。因此我們決定耗資重金，購入了這一套Rander Farm系統。」

「雖然說它叫做Rander Farm，但是這一套系統不是買來的時候就是這樣子的，整套Rander Farm系統都是Westwood人員自行設計的。我們購入了兩百臺Pentium 200 Pro的主機，每一臺都使用EtherNet網路卡接到網路上面；這兩百部電腦所接的網路與公司內部的網路是分開的，唯一連接的地方就是靠一部大型的Sun伺服器電腦來控制。」

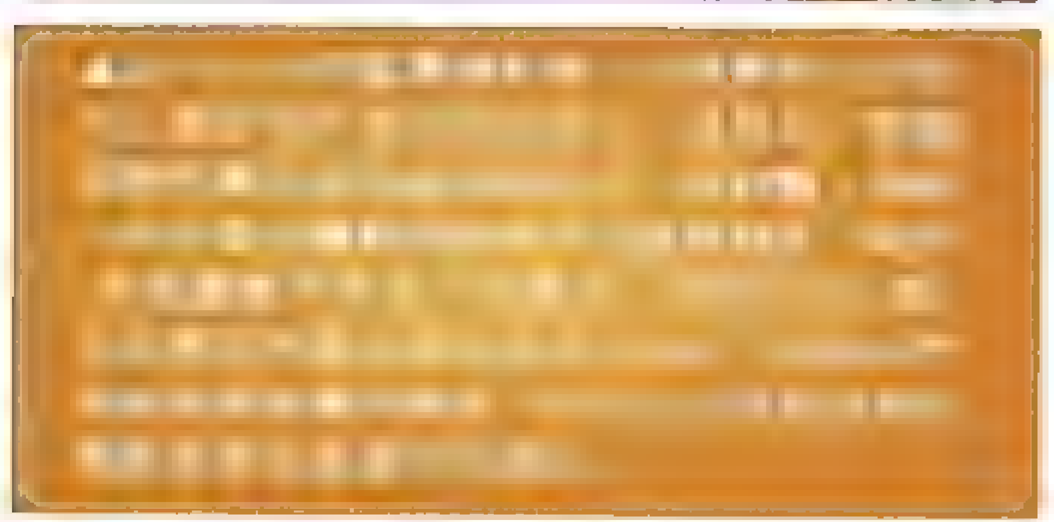
「玩家應該知道，市面上許多的3D繪圖軟體都支援網路投影功能，換句話說，如果3D動畫軟體發現在網路上面也有其它的電腦正在執行這套軟體，那它就會將工作分給這一些電腦做。而Rander Farm系統的功能，是當公司的美工在完成一段3D動畫後，他會執行3D投影的命令，這時整套3D模組就會經過公司內部網路傳到Sun伺服器，伺服器會檢查Rander Farm是否已在處理別人的工作，如果Rander Farm有空的話，那這一套3D模組就會傳送進入Rander Farm進行3D投影的工作。由於這套Rander Farm功能相當強大，因此我們只要花別人兩百分之一的時間，就可以完成一段電腦動畫。」

Kane的真面目

數位電影的製作過程

Westwood公司內部的儀器以及設備，真是讓筆者感到相當驚訝，難怪他們所設計出來的遊戲都是數一數二的鉅作。不過，Westwood的設備還不只是這樣而已；Keith帶著筆者一行人，來到了Westwood的攝影棚。「遊戲中的數位電影都是在這邊拍攝的。」Keith表示，「我們與其它公司一樣，使用的是「藍幕製作」的方法，來重疊真實的演員以及電腦背景；不過，我們又將這種技巧再加以改進。我們瞭解到，藍色的背景雖然是在製作上算是最好的顏色，但是有時候它仍然會造成一些小小的缺點，而且在某些時候使用藍色的背景，也會令整個完成後的電影片段看起來不夠光亮；因此，我們在拍攝每一個不同的場景的時候，都會選擇對該場景來說最好的背景顏色。因此我們的藍幕攝影棚裡面的背景不一定是藍色的，有時候也可能會變成灰色、紅色、或者是黃色。像現在我們把它漆成綠色的，因為等一下會有一群人要進來拍攝Blade Runner的過場電影。」

筆者看到了Westwood的攝影棚內部充滿了許多先進的影像處裡儀器。在這裡面，筆者看到了一部



Sony BetaCam位於不同角度對著攝影棚。如此一來，當演員在演戲時，工作人員就可以從三個不同的角度同時拍攝同一段場景；在後期製作時，設計人員就可以由三個不同的角度的影片來選出最好的角度，然後才套上電腦背景，如此一來便不會產生有前景與背景看上不協調的情形。

在這一個攝影棚中，我們不只是攝影而已。Keith說道：『最近Westwood購買了一套相當精密的動作捕捉器，我們在設計一些遊戲的時候，就在這裡使用這一套儀器來捕捉演員的各種動作；在其資料輸入電腦之後，當使用電腦依其資料所設計的人物時，他的動作看起來就會跟真人一樣真實，而不是呆板的生硬動作。』

筆者問道：『最近幾套將由Westwood所推出的遊戲，好像都沒有使用電腦繪製的人物，那這一套新買的儀器到底是要用在哪一套遊戲上呢？』Keith表示這是目前他們還不打算公開的消息，但是筆者猜想，很可能是終極動員令第二代。在不斷追問之下，Keith才肯略為透露，其實Blade Runner裡面的角色，都是使用電腦3D繪圖之後，再使用動作捕捉的方式所設計出來的。

Westwood各處

正在筆者參觀攝影棚的時候，Joseph Kucan出現了。筆者一行看到他，馬上就認出他來了，因為他就是伴演NOD大魔頭的那一個人。臺灣玩家所認識的Kane，就是由他所扮演的。筆者一行趁機擠入Joseph Kucan的辦公室裡面，發現裡面放滿了軍用物品，例如軍帽、軍服、以及軍槍等等的物品。『這些都是在拍攝動員終極令的過場電影所使用的道具。』Keith表示：『在Westwood裡，Joseph Kucan的職稱為舞臺總監（Director of Dramatic Assets），也就是說，所有在Westwood裡面的電影拍攝、舞臺道具、以及動作捕捉等等工作，都是由他一手指揮。』Joseph Kucan在終極動員令之中的那個招牌光頭以及鬍子一直都留著，在真實世界中的造型與在電腦遊戲中的一模一樣；不過，真實世界中的Joseph看起來比電腦中的Kane親切多了。

『目前我們正在建造一間全新的錄音室。』Keith說道：『等到錄音室建好了之後，我們就可以自己在Westwood裡面錄音，如此一來錄出來的效果，將會比在外面的錄音室所錄出來的要好得多了；而且擁有自己的錄音室後，在設計遊戲時機動性就會比較強，設計師想要錄音的時候，隨時都可以錄音。在成本上，使用自己的錄音室可以大大地減低一套遊戲的設計成本，這就代表遊戲的售價將可以降低。』

在Westwood辦公室中有一個露天的中庭花園，種滿了樹木以及花草，看來相當漂亮。『這裡可以說是員工小休片刻的地方。』Keith表示：『當然，有時候公司也會在這裡舉辦員工烤肉大會，不過最近整間公司都相當忙碌，因為有許多遊戲即將要推出，所以應該有一段時間都不會舉行烤肉大會了。』

服務與品管部門

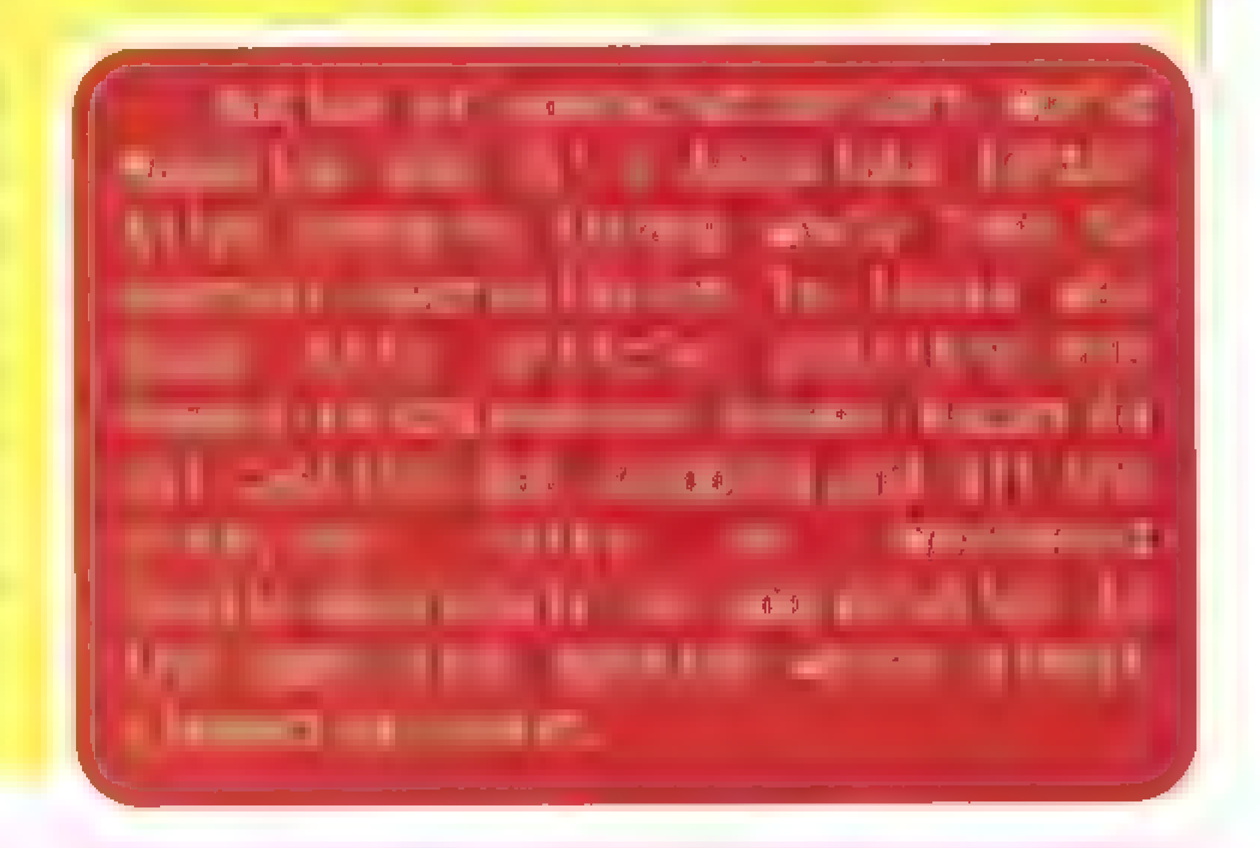
接著，筆者參觀了Westwood的客戶服務部門以及品管部門。在客戶服務部門中，整體的裝潢看起來就好像是一座陸軍基地的彈藥庫一樣。在這裡面約有二名員工隨時接聽玩家們打來的求助電話，當打電話的玩家比較少，比較有空的時候，這一干人就會開始玩連線遊戲。猜猜看他們最常玩的是那一個遊戲？當然是終極動員令啦！當老闆突襲查勤的時候，如果被抓到玩終極動員令的話，還可以編一個類似：『有玩家詢問一些多人連線時的技巧，所以我們正在研究⋯』等等的藉口；但如果被抓到玩的是雷神之鎚等其它公司所設計的遊戲的話，那老闆可要派出Commando在回家的路上將他幹掉了。

Westwood品管部門的作法與其它的公司比較不一樣。與其它的遊戲公司相同之處，Westwood也請了一批專業的遊戲測試人員，對於遊戲本身程式上以及技術上的臭蟲以及缺點進行檢查；但是在遊戲是否好玩這一方面，Westwood則找來了許多外面的電腦玩家來進行測試。Westwood認為專業人員在測試遊戲是否好玩的這一方面相當弱，因為他們太專業了，時常會忽略掉真正讓一個遊戲好玩的基本因素。Keith表示：『一般的玩家則會給我們許多寶貴的意見，因為購買遊戲的就是這一些玩家，雇用他們來測試一套遊戲，是最能夠瞭解消費者的方法。』

特別報導

在看過了Westwood整家公司後，讓筆者感到相當佩服；接下來筆者還訪問了「黑暗王座二代」的製作人Rob Powers，來探討即將推出的產品。還有，製作終極動員令背後的主腦－其設計人Ed Del Castillo也接受了本刊的訪問，告訴筆者一些製作終極動員令時的小故事。Ed Del Castillo在筆者撰寫這篇文章時，已經離開Westwood而搬家到美國的瑪麗蘭州，加入了「文明」設計人席德．梅爾（Sid Miere）所創辦的公司Firaxis。筆者在e3時曾再一次地與Ed Del Castillo交談，發現了他離開Westwood的真正原因，全世界只有本刊知道為何有名的終極動員令製作人要離開Westwood。還有，由著名電影Blade Runner所改編的電腦遊戲版本，以及許多即將由Westwood所推出的遊戲，包括本刊查訪多次後找出來的終極動員令二代的小道消息，都將在以後的幾頁中為各位一一的報導，請不要錯過

▲左起：Rob Powers、筆者、Ed Del Castillo、KeithLeverson等在Westwood的大廳留影。



「終極動員令二代：Tiberian Sun」

對於「終極動員令二代」，玩家想必是非常關心吧！在「終極動員令」一代的結尾，有一段預告二代的片段，裡面有許多3D的機器人互相攻擊，造成了很多玩家有著二代將會與機甲爭霸戰很類似的錯覺；其實那只是為了要讓玩家知道二代的背景是未來的世界，只是如此而已。雖然Westwood目前對於Timerian Sun的情況是三緘其口，但是自筆者從該公司內部的內線得知，在二代中，玩家不但會持續地面上的戰爭，遊戲戰場還會移到太空站、室內、以及其它的星球。二代中玩家不但可以使用機械部隊來作戰，基因工程所製造的變種士兵也是遊戲中主要的部隊。據表示，二代中的圖畫顯示將不再是像一代般屬於純2D的顯示，取而代之的則是Westwood在設計Blade Runner時所發展的Voxel科技（這是一種3D顯像科技，一般3D引擎是使用許多的多邊形來組合出一個形狀，但是Voxel科技（Voxel-Volumn Pixel也就是大量的圖點，卻是使用許多大小不同的點來組合出一個形狀。Voxel科技比起多邊形科技所顯示出來的效果要細緻多了。）。因此，在二代中將會看到類似3D的遊戲顯示方式。本遊戲將會於1998年度的暑假推出，請期待本刊以後的追擊報導！

黑暗王座二：Guardian of Destiny

據聞，在盤古開天之際，創造我們的諸神曾經來到我們現在所居住的這一片大地上。雖然人們現今都已然無法記得到底那是不是真的，但是許多的傳說、故事、以及遺跡，卻一再地證明神明的存在。有人說，神明的存在不過是害怕死亡的人們所幻想出來的東西，但也有人仍深信著神明的存在。到底神存不存在？爲什麼祂們現在不在我們所居住的大地上？這一切的答案都交織在「黑暗王座二代：命運守護神」的故事之中。

玩家將來到一個看似美麗，但是其實是一個充滿著危機的世界。在片頭的開場電影之中，筆者就看到一個小女孩在森林中採花朵，沒想到她身後的一塊大石頭，其實是一隻大怪獸，張開血盆大口，小女孩好像就被吃掉了（因爲電影只撥到怪物張開大口，然後畫面就轉移開來了，不過筆者猜想那個小女孩大概是凶多吉少了）。在看到這一段電影時，筆者不得不佩服Westwood拍攝製造數位電影的技巧。影片之中的小女孩是由一位真人演員所扮演的，但是其它的東西如包括怪物等等，全部都是電腦所繪製的；Westwood不知道使用了什麼技巧，讓真人與電腦動畫完全地融合在一起，看起來就好像是真正實地拍攝的影片一樣。

美麗但危機重重的世界

『「黑暗王座二代：命運守護神」的世界是屬於一個牽一髮而動全身的世界。』遊戲製作人Rob Powers表示：『玩家在這裡只要犯了一個小小的錯誤，就會帶來莫大的災難。在這一個世界中沒有平衡，玩家不是被追殺的角色，就是一個殺人的戰士。』

『我們花了很多的時間在各方面精密地設計整個世界，美術人員更是連夜趕工，設計了許多華麗的場景，讓整個世界看起來相當美麗，但是卻是危機四伏。在這裡，玩家可以見識到奇幻的城市從海洋中升起，也可以進入古代遺蹟的地下洞穴中探

險，遊覽從未看過的建築，體驗一般人從未體驗過的異族祭祀典禮。這就是黑暗王座二的世界，一個充滿著互動性的世界，一個由高解像度3D圖形所構成的幻想世界。整個黑暗王座二的設計小組約有百多人，其中一半以上全部都是美工人員，可見，玩家將可以享受到從未在電腦遊戲上面看過的華麗世界。』

迥然相異的不同結局

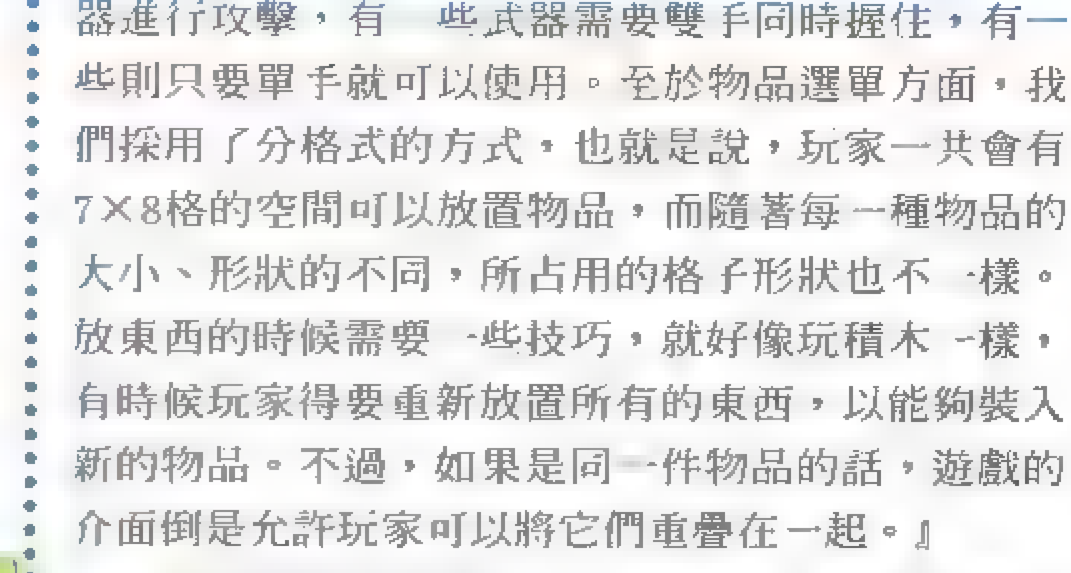
『我們遊戲的主角叫作Luther，他的母親是一個相當邪惡的魔法師』，Rob Powers說道：『Luther具有變身的能力，這一種能力其實是在他出生之後受到的詛咒；他沒有辦法控制自己的變身能力，因此他隨時都會不定時地變成其它的生物。Luther為此苦惱不已，希望能夠解開這個詛咒，因此他到處探險，希望能夠找出解咒的方法。Luther的本性相當善良，但是由於其母親相當邪惡，因此他的身體內也流著其母親邪惡的血液。我們之所以這樣設定遊戲的主角，是因為在「黑暗王座二代：命運守護神」中，我們並不希望遊戲的故事成為「好人殺壞人」的陳舊故事，因此我們將遊戲的故事設計成讓玩家有兩種玩法，玩家可以自由選擇要成為好人還是壞人，隨著選擇的不同，遊戲的故事也會不一樣；不過，無論是好人還是壞人，玩家都可以將遊戲玩完，只不過是不同的結局而已。』

Rob Powers表示：『雖然遊戲本身是使用[illegible]色顯示，但是穿插遊戲其中的過場電影，卻是採用華麗的高色盤模式，黑暗王座二之中的過場電影共長達數小時之久。遊戲的操作界面可以依玩家的喜愛自由地隨意設定，讓玩家玩起來更順手。由於遊戲採用的是3D引擎，所以魔法的效果全部都改成了3D的顯示方式，看起來更有臨場感；遊戲的魔法更是多達數百種，每一種的顯示效果都是我們的美工人員精心設計的，所以玩家玩起來更可以感受到魔法的迫力。』

完全360度視角的3D介面

『很多的玩家拿到遊戲後都不看說明書的。』Rob Powers表示：「因此遊戲在進行的時候，會有許多的操作提示，教導玩家如何進行一些遊戲的基本操作，當然玩家也可以將這一項功能關起來。基本上，遊戲的操作介面相當簡單；在選擇武器之後，玩家只要按下空白鍵或是滑鼠鍵，就可以使用武

與各種人物交談



器進行攻擊，有一些武器需要雙手同時握住，有一些則只要單手就可以使用。至於物品選單方面，我們採用了分格式的方式，也就是說，玩家一共會有7×8格的空間可以放置物品，而隨著每一種物品的大小、形狀的不同，所占用的格子形狀也不一樣。放東西的時候需要一些技巧，就好像玩積木一樣，有時候玩家得要重新放置所有的東西，以能夠裝入新的物品。不過，如果是同一件物品的話，遊戲的介面倒是允許玩家可以將它們重疊在一起。』

『遊戲世界的互動性相當地高。』Rob Powers說道：「在世界中幾乎每一樣物品都可以與玩家產生互動關係；也就是說，玩家在遊戲中對任何一樣東西進行某種動作，都會有不同的反應。「黑暗王座二代：命運守護神」的世界是一個相當活的世界，遊戲中的世界是由二十多種不同的國家所組成的，每一個國家都有不同的風格，也就是說各有不同的景物，可以讓玩家不會在玩遊戲的時候，感覺總是同樣的景物。當我們在設計時，我們讓每一個國家都有著不同的生物、怪物、敵人、建築及風俗等，玩家必須要能夠充份瞭解每一個不同國家的特色，才能夠解開遊戲中一些謎題。玩家在旅途上將會遇到各種不同的怪物，而最終的目的就是要打倒萬惡之神巴利尤（Belial）。』

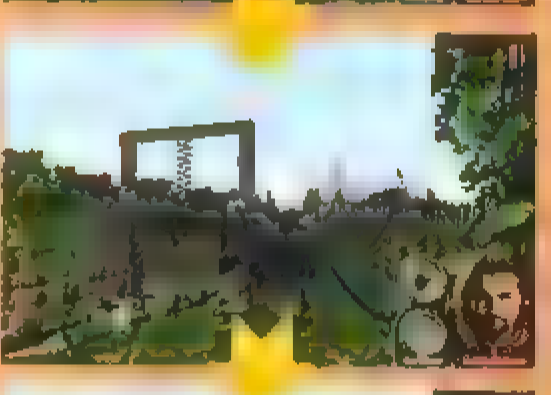
[illegible]

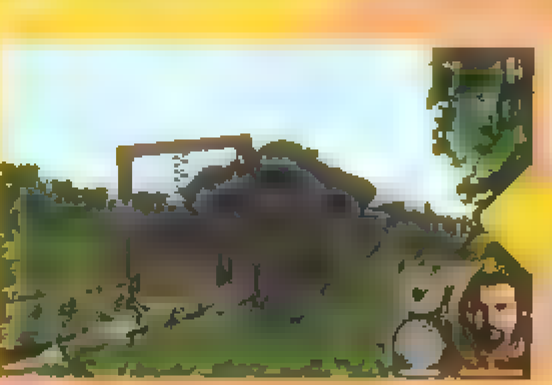
Rob Powers展示了數個「黑暗王座二代：命運守護神」的世界給筆者看，最令筆者印象深刻的，就是地下洞穴的場景。據Rob Powers表示，遊戲的光影效果採用了動態光影的技術（Dynamic Lighting），因此整個場景看起來相當逼真。由於遊戲中使用的效果很多，因此筆者建議玩家們最少要有Pentium 90才可以得到最好的效果。Rob Powers表示：『玩家也可以使用較低級的電腦進行本遊戲，但是在效果上就會差許多，但是遊戲還是能夠正常執行的。』

Westwood旗下所設計的遊戲有著一定的水準，就連遊戲的音樂也一向都是相當動聽。由於「黑暗王座二代：命運守護神」裡面每一個國家的風格相差很大，因此音樂的風格在曲風上也得有著相當的差異。有鑒於此，Westwood請到了新時代作曲家大衛・阿肯史東（David Arkenstone）為遊戲跨刀，製作數十條不同的曲子。大衛是電影音樂作曲家，寫了許多的電影配樂，而且都相當受歡迎，現在他為「黑暗王座二代：命運守護神」製作曲子，想必遊戲的音樂一定是相當的出色。

喜歡角色扮演／冒險類型遊戲的玩家，一定不能夠錯過這一套即將於今年九月推出的鉅作。筆者記得黑暗王座一代在臺灣出版時是中文化的版本，當時相當受到玩家的歡迎，但是由於版權的問題，二代即將由第三波在臺灣推出；也就是說，玩家看到中文化的版本將會是相當渺茫。但是本遊戲相當好玩，即使不是中文版，大家也得買一套來瞧瞧！

怪物攻擊時的連續動畫

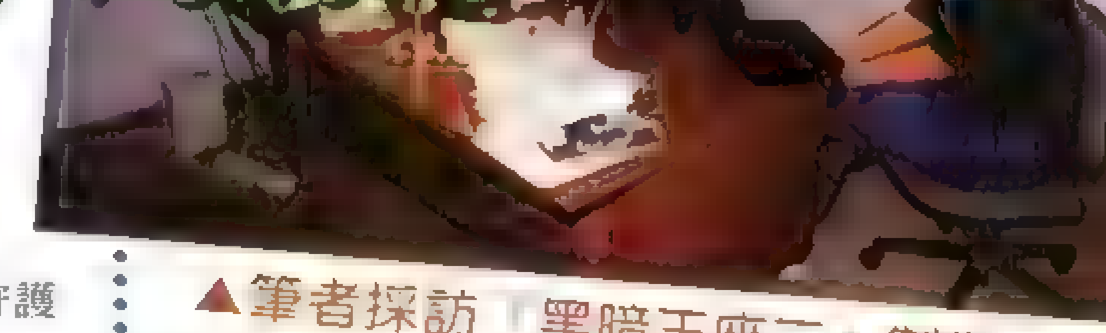




特別報導

黑暗王座II：Guardian of Destiny

專訪「黑暗王座二代：命運守護神」執行製作人Rob Powers



▲筆者採訪「黑暗王座二」製作人Rob Powers的情形

Rob Powers是黑暗王座二代的遊戲執行製作人，軟體世界雜誌社很榮幸地能夠訪問他，採討有關於本遊戲的一些細節。

記者：請講述一下「黑暗王座二代：命運守護神」的故事大綱。

Rob Powers：基本上，「黑暗王座二代：命運守護神」的故事是銜接著一代的故事。玩家所扮演的角色名叫Luther。我們一代的大壞蛋在臨死之前，將她所擁有的魔法能力全部都傳給了Luther，不料這些法力轉送到Luther身上的時候，卻變成了一種詛咒，因為Luther完全沒有控制這些魔法的能力。在一代時，遊戲的壞蛋Scotia能夠自由地轉變成為任何的生物，不知道大家還記不記得？由於Luther無法控制這一些能力，因此他常常會不定時地變成如蜥蜴或是野獸等等的生物。由於Lother是Scotia的兒子，再加上他擁有這一些邪惡的能力，因此當他一回到王國的時候，就被逮捕入牢。玩家們將可以在遊戲的開場動畫中看到，Luther變成了一隻大野獸，把獄卒都殺掉，然後變成一隻蜥蜴逃到牢外。

玩家們的任務就是在遊戲中幫助Luther。在Luther的心中，逃出後首要的事情，就是找到除掉變身詛咒的方法，或是控制這一種能力。玩家在遊戲中將會來到Lands of Lore（眾神的地方），企圖找到"古代人"的幫助，因為Luther身上的法力就是屬於"古代人"的魔法。不過遊戲中玩家最終的目的，就是在找到控制法力的能力後，將大魔王Belial除掉。我跳過了一段有關於Belial的故事，因為我想要玩家們自己去發現這一段故事，我講太多的話，遊戲就不好玩了。

記者：你認為「黑暗王座二代：命運守護神」是屬於什麼類型的遊戲？是動作RPG、還是冒險RPG？在遊戲中那一種成份較多呢？

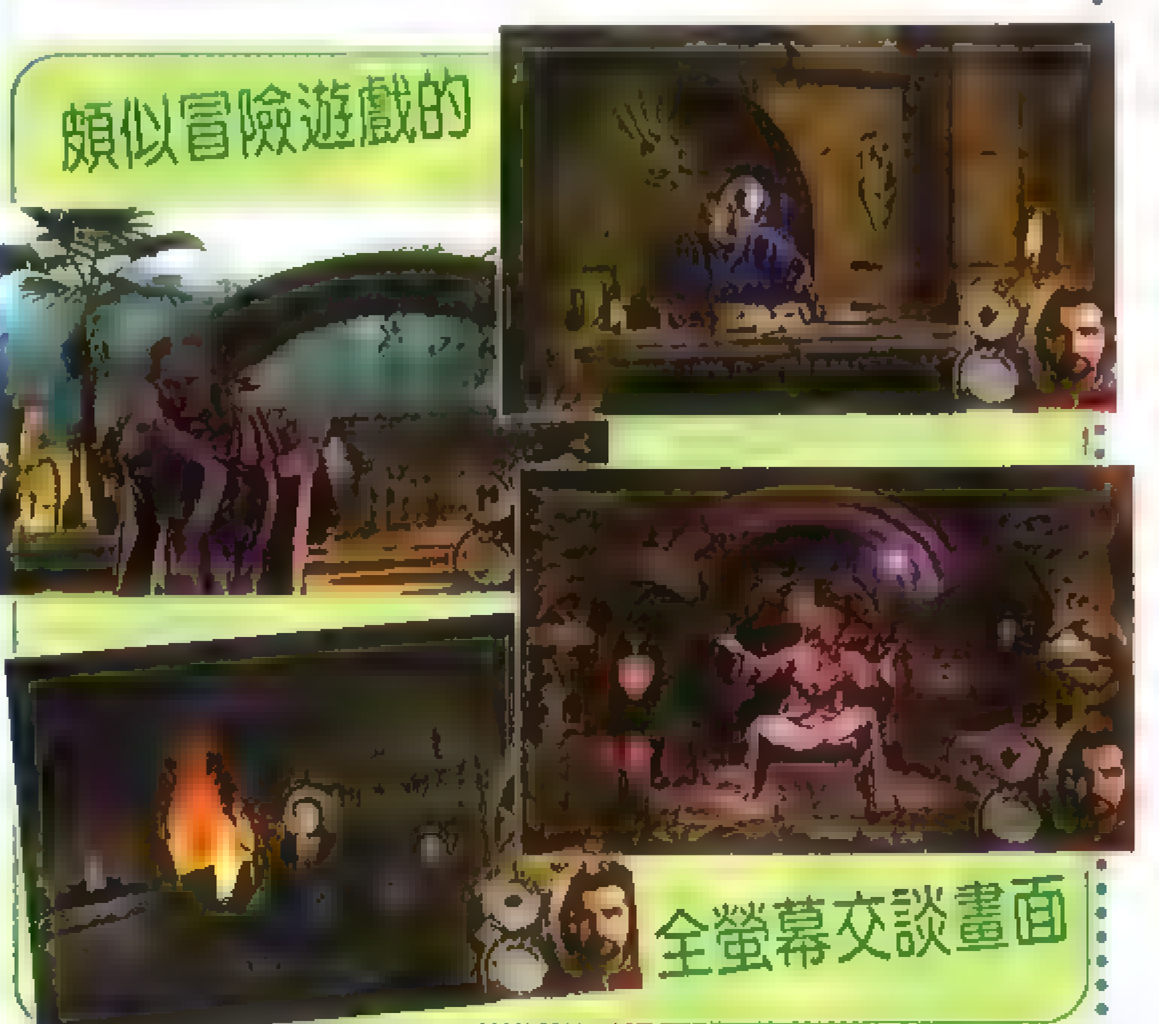
Rob Powers：我們當初在設計這一套遊戲的時候，一開始就是比較注重於故事情節的發展方面，因此在遊戲中，玩家大部分的時間都將會花在與其他的角色交談上面；但是我們也加入了不少RPG的成份，例如謎題、戰鬥、以及等級等等。遊戲中一路上的冒險，都是為了要達成最後除掉Belial的目的，因此我認為這一套遊戲應該算是冒險RPG類吧！

記者：請問本遊戲在角色發展上有什麼特別的系統嗎？還是與其它大部份的遊戲一樣，只是殺掉敵人得到經驗值然後升級的系統？

Rob Powers：基本上，玩家每一次戰鬥或是使用魔法的時候，經驗值就會增加；但是玩家解開一個謎題時，經驗值也會增加。在這一方面，本遊戲與其它的遊戲是大同小異的。不過，本遊戲在角色發展上一個非常特別的地方，就是程式裡面有一個"正邪程度值"：當玩家每做一件好事，正義值就會增加；作壞事時則反之。由於玩家可以選擇當一個正義的戰士或是邪惡的小人，因此"正邪程度值"就是決定遊戲劇情以及結果的一個根據，這是遊戲中一個相當特別的地方。

記者：可否跟我們講述一下遊戲中的法術系統嗎？

Rob Powers：我們在法術系統上面下了很多的功夫。基本上，在遊戲中我們設定了五大類的法術



頗似冒險遊戲的全螢幕交談畫面

系統，分別為：火燄系、光影系、變身系、治療系、以及傳送系等種類。每一大類都包括了許多不同功能的魔法，而且每一種魔法又分為五種等級，因此在魔法的系統上，可以說是相當複雜。還有遊戲中也有上百種不同的物品，當然有一些物品含有魔法的效果，玩家也可以施魔法在某一些物品上；也就是說，遊戲中的魔法系統不只允許玩家本身可以施法，也能夠經過取得具有魔法的器具來施展法術。當然遊戲中的敵人也可以施展各種不同的魔法來對付主角。

記者：請問一下「黑暗王座二代：命運守護神」的世界是那一種世界呢？是一個幻想的世界（Fantasy World），還是一個類似創世紀（Ultima-Style）的中古世界？

Rob Powers：以某種角度看來，創世紀的世界其實也算是一個幻想的世界。以我看來，「黑暗王座二：命運守護神」的世界的確有一些創世紀世界的味道，也就是一個劍與魔法的世界。在遊戲中玩家看不到雷射槍、電腦、或是任何一種科技時代的成份，所以，我想本遊戲的世界算是一個創世紀類型的世界吧！

多彩多姿的遊戲場景

記者：遊戲中有幾種環境設定呢？

Rob Powers：在「黑暗王座二代：命運守護神」中，我們設定了16種不同的環境地形，從地下洞穴到沼澤、從樹林到城市…等，玩家將會有許多的機會來到不同的地型進行探險，相當地多彩多姿。

記者：請問主角與NPC（電腦控制的角色）的互動關係在遊戲中占了很大的成份嗎？

Rob Powers：其實遊戲故事中最重要的部分，就是主角與其它人物之間的交談，藉此玩家才能得到許多珍貴的訊息以繼續進行遊戲。當然，玩家也可以與NPC進行戰鬥，把他們殺掉，因此遊戲中主角與NPC的互動關係是隨時都在發生的。

記者：主角在遊戲中有隊友隨行嗎？

Rob Powers：沒有。遊戲的設定是主角單槍匹馬進行探險，我們認為少了隊友的故事會比較精采。基本上遊戲的故事主要就是講述Luther自己與他的詛咒，以及身世掙扎的經過，因此隊友的加入會破壞了這個氣氛。

記者：你認為黑暗王座二代與一代最大的不同在那裡？

Rob Powers：我認為二代與一代最不同的地方，就是在科技上的進步。從一代推出後至今已經有一年了，在這一年中設計電腦遊戲所使用的技術進步了許多。二代我們使用的是可以自由360度移動的第一人視角3D引擎，而一代使用的僅僅是利用2D引擎所製造的畫面而已。遊戲中使用了動態光影技術、多邊形3D物體及最新的影片壓縮技術等等的新科技，你可以看到，比起一代來說，設計所使用的科技就已經是天差地別了。

記者：遊戲所占用的容量有多大呢？

Rob Powers：整個遊戲用掉了4片光碟片，每一片都裝得滿滿的。遊戲中包括了超過兩個小時的電影，以及超過數個小時的人物對話。玩家玩的時候將不會聽到每一句對話，因為遊戲採用多線式的的故事發展方式進行，因此除非玩家重玩好幾次，將每一個支線故事都玩完，不然是不會聽到所有的遊戲對話的。

記者：遊戲中所有的物件或人物都是3D物件嗎？

即將出場的可怕怪物

Rob Powers：一般的物品都是眞正的3D物件，不過有一些人物則是採用比較奇特的方法顯示出來的。雖然人物看起來都是3D物件，但是他們其實是事先就已經投影完畢了。我們的做法是將投影後的圖檔顯示在遊戲的畫面上，這樣一來，不但可以使遊戲在程式方面的速度加快，而且也可以讓人物看起來眞實許多。

記者：「黑暗王座二代：命運守護神」是否會推出其它語言的版本呢？例如中文版等。

Rob Powers：我目前可以確定的是，「黑暗王座二代：命運守護神」一定會推出法文版本及德文版本，但是對於亞洲方面的情況，我則不太清楚。

記者：「黑暗王座二代：命運守護神」設計小組的成員組織是如何的呢？

Rob Powers：設計小組內包含了3個全職遊戲設計師，他們的工作就是使用遊戲的關卡編輯器，來創造出整個世界的特色，並且設計所有的對話以及編輯劇情。這些設計師每當在設計一段對話的時候，他們就必須使用劇情編輯器內建的程式設計功能來設計對話，因爲不同的玩家會選擇不同的對話方式，其隨之產生的結果也不同，因此他們必須要使用程式設計功能來涵蓋所有的可能性。

在小組中我們也有數個程式設計師，他們的工作就是專心的設計遊戲的引擎。由於本遊戲設計小組在分工上可說是相當精細，因此程式設計師們一點都不需要擔心遊戲的內容，可以專心地增強遊戲程式的效果。本遊戲小組內部最重要的就是美工了，我們目前有30位美工，企圖讓遊戲中的世界看起來更具特色。由於遊戲中有太多的圖形需要繪製，因此我們最近又從公司其它的設計小組借來了許多美工來助陣。

記者：請問一下「黑暗王座二代」是WIN 95版本嗎？

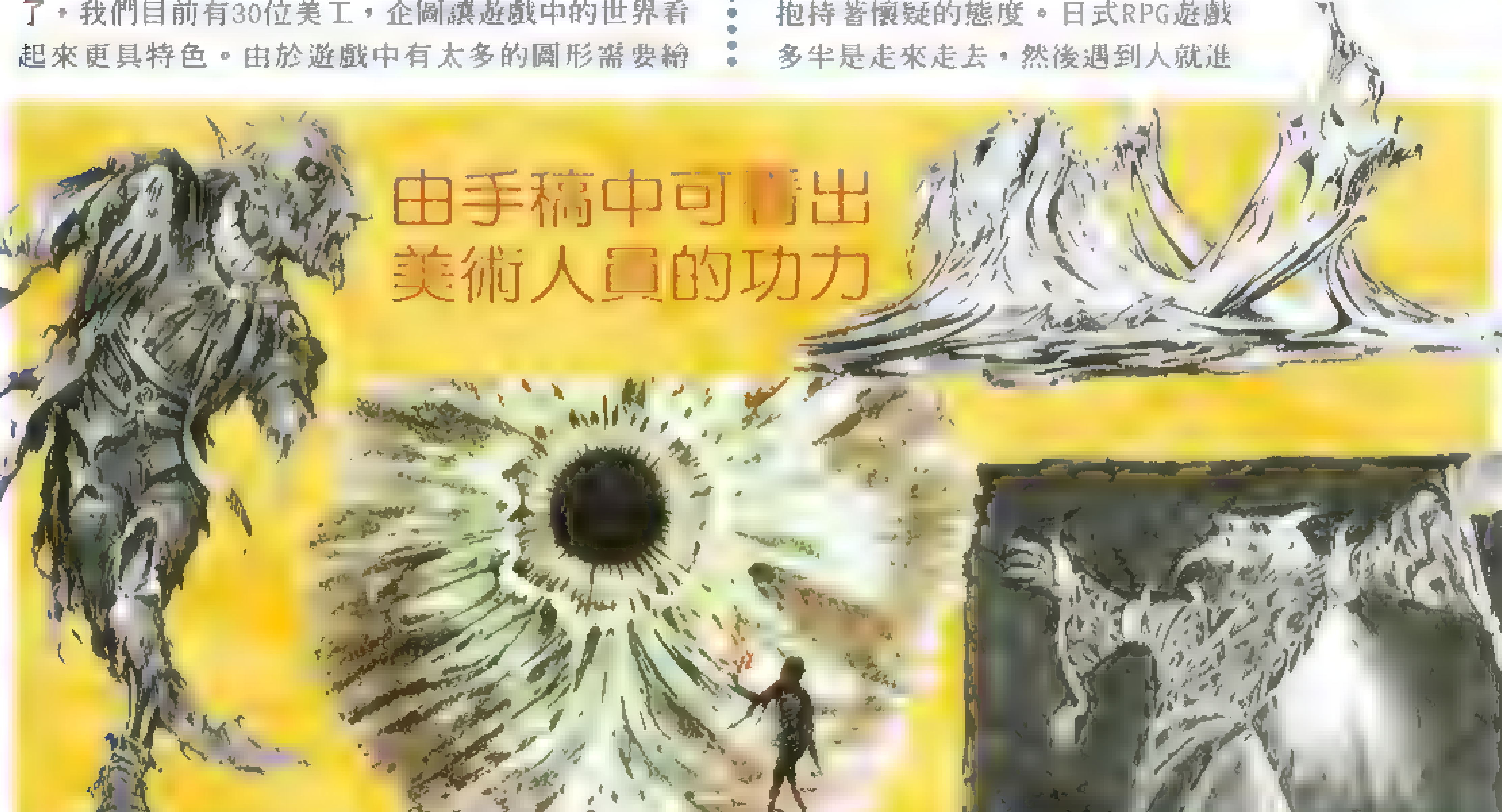
Rob Powers：目前來說，遊戲是DOS版本。不過我們有計畫要推出WIN 95版本的遊戲。現在市面上有太多的玩家擁有Windows 95，因此，推出95版本的遊戲似乎是一個明智之舉。不過，既使是DOS版本的遊戲，玩家們也可以在Windows 95的Dos Box 底下執行，不會有任何的問題發生。

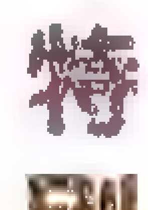
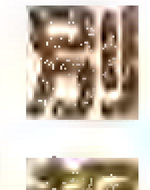
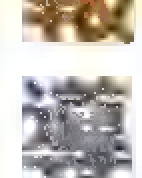
記者：你認爲近來RPG遊戲在市場上的低潮眞正的原因是什麼呢？

Rob Powers：自從像DOOM這一類的遊戲推出之後，市場掀起了一股推出3D動作遊戲的旋風。原因有二：這一類的遊戲在設計上所花費的人力以及成本都相當低，而且大家都喜歡玩，因此可說是一種相當好賺的遊戲類型。基本上，我認爲所有類型的遊戲裡面，最難設計的就算是RPG遊戲了。首先，設計一個好的RPG必須要有好的劇本，這便要花費許多的時間來撰寫遊戲的故事；由於RPG是屬於較爲動態的遊戲類型，因此在美工的角度上RPG必須要有相當好的圖形才能夠爲玩家所接受。總括來說，RPG的製作成本高，設計上也相當地費時，因此現今許多的公司都不願再花時間在設計RPG類的遊戲上面了。

記者：你知道太空戰士七代嗎？

Rob Powers：我當然知道，我以前是設計家用電視遊樂器的，因此對於遊樂器類的RPG遊戲也有相當程度的瞭解。太空戰士系列在亞洲可說是相當成功，但是在美國以及歐洲，我則抱持著懷疑的態度。日式RPG遊戲多半是走來走去，然後遇到人就進


由手稿中可看出美術人員的功力

行單純的交談，戰鬥則通常都是第一人視角。美國的玩家所追求的RPG遊戲多半是像「巫術」那種類型的遊戲，因此，太空戰士七代在美國不知道會不會大受歡迎。

記者：你為什麼會選擇進入電腦遊戲設計這一行呢？

Rob Powers：從高中開始，我就已經進入電腦遊戲設計這一行了。因此在大學時代的時候，我雙修美術以及電腦這兩科。大學畢業後，幾乎所有與電腦遊戲有關的工作我都作過了，如遊戲美工設計、遊戲測試、遊戲程式設計及遊戲設計師等等。我想，我進入這一行最主要的原因，就是我對於科技這一方面一直都有濃厚的興趣，而設計電腦遊戲正是可以接觸到最新科技的最佳途徑。我對於電腦遊戲的畫面一向都感到著迷。我發現在高中的時候，打遊戲的時間比起做功課的時間要多了許多倍。雖然曾在APPLE以及IBM做過事，但是我發現，還是只有在遊戲公司做事，才能夠滿足我接觸新科技的慾望。

記者：不知道你們是否會推出「黑暗王座二代：命運守護神」的視窗背景？（Windows Theme Pack）

Rob Powers：我們當然很希望推出Theme Pack讓玩家下載，但是目前我們所有的人員都忙著要將這個遊戲完成，因此我想我們暫時是沒有時間去製造那樣的東西。

記者：謝謝你今天接受本刊的訪問，希望黑暗王座二能夠大受歡迎。

『黑暗王座二』的設計小組人員

「Commando」

據Westwood內部人原透露，Commando將會是一個屬於「終極動員令」系列的遊戲，不過Commando將不會是一個即時戰略的遊戲，而是一個3D的動作遊戲。目前這是一個相當機密的計畫，本刊位於Westwood的內線表示：『他們（指本遊戲的設計小組）對於這一套遊戲相當保密，雖然據聞本遊戲目前已經有範例版的遊戲，但是就連在Westwood工作的員工也沒有看過。在Westwood中，只有少數的幾個相關人員看過該遊戲而已。』本遊戲據筆者猜測，最早也將會到明年年底才會推出，等到筆者取得更多有關Commando的消息時，會再為大家做追擊報導。

Blade Runner

公元2019年、洛杉磯－泰羅公司（Tyrall Corporation）製造出了一群叫做Nexus 6的生化人，他們與人類的外型一模一樣，並且全部擁有與製造他們的工程師相等的智慧；在體力上，Nexus 6更是高人一等。這一型的生化人主要是用來進行危險的工作，但是一群Nexus 6卻叛變了人類，在一次喋血的暴動中，殺死了許多人。自此之後，政府就立法宣佈Nexus 6型生化人是違法的。

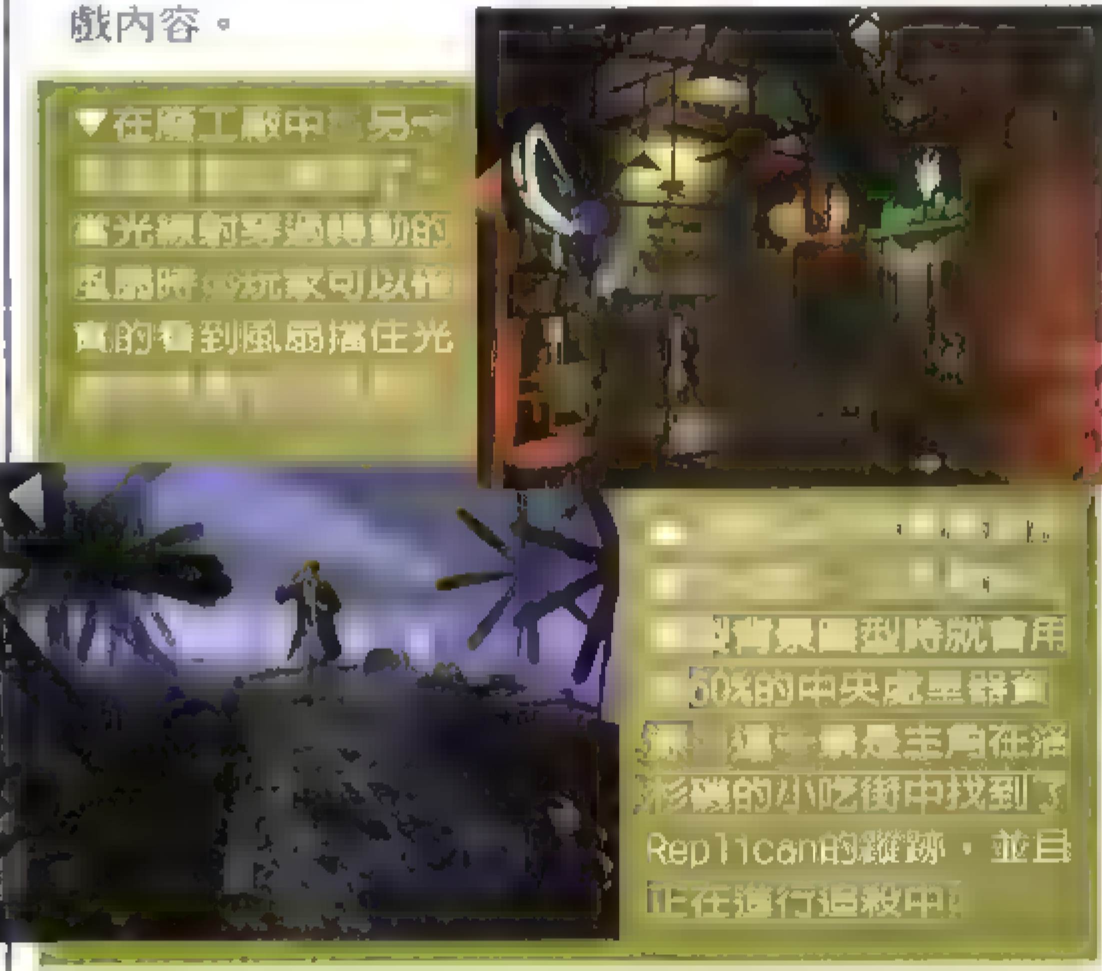
這時叫做Blade Runner的特別警察也因而成立。他們最主要的任務就是找出已經混入人群中的Nexus 6，並且將其摧毀。政府聲稱這種行動不叫謀殺，而是叫作『退休』。

以上就是Blade Runner的背景故事。Blade Runner在美國是一部相當有名的科幻電影，其內容描述在未來的世界，人類製造出了與自己看起來一模一樣的生化人，但是到後來卻不得不將他們全部都殺掉。該電影是由哈里遜福特主演，電影劇本是改編自Philip K Dick 於1968年所寫的小說：“生化人會夢到電子羊嗎？”（Do Androids Dream of Electric Sheep？）。當搬到大螢幕上時，該片編劇 Ridley Scott將Philip的小說加以改編，使其更具特色，更適合在電影上面撥放。

看過Blade Ruuner電影的人就會知道，Blade Runner的世界相當豐富，有各種具有不同特色的場景，也有許多奇奇怪怪的人物。主角塔克（Dekker：由哈里遜福特所飾）身爲Blade Runner的一員，使用了各種不同的方法進行調查，將所有的Nexus 6全部都找出來消滅。由於Nexus 6與人類一模一樣，因此相當難以辨識出來，唯一不同的地方，就是Nexus 6沒有眞正人類的感情。Blade Runner全部都受過訓練，可以從與對方交談問話之中，得知對方是否爲Nexus 6的一員。

與電影不同的全新劇情

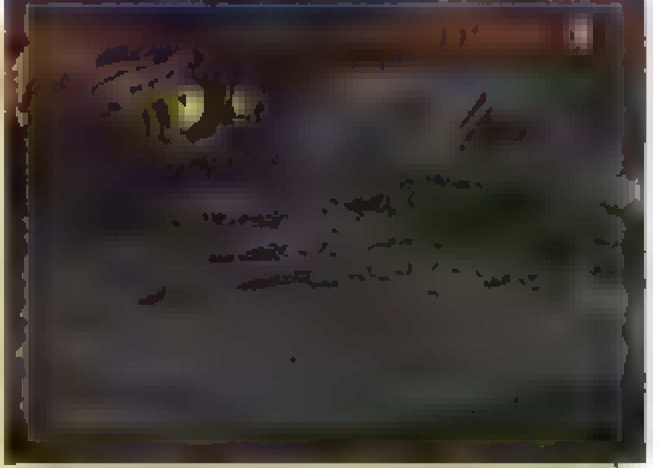
在市面上，玩家可以看到許多由電影改編的電腦遊戲，但是，有幾套是好玩的？大部份由電影改編的遊戲，都是設計廠商想要靠電影名氣來賺錢，許多遊戲的內容不過是讓玩家再一次地使用滑鼠將電影的情節演一遍。就像去年筆者訪問Origin的Richard Garriott時，他所說的一句話：『…設計一套好的遊戲，要花掉很多的錢；廠商要購買名電影的版權來設計電腦遊戲，也要花很多的錢。當設計公司花了錢買了電影的版權之後，請問他們還會有錢來設計好的遊戲嗎？』雖然是這樣，但是Westwood即將推出的Blade Runner有其與眾不同之處。在電腦版的Blade Runner裡，Westwood使用的僅僅是Blade Runner的背景世界而已，在故事上卻是與電影版完全不同，相信在玩家在玩電腦版的Blade Runner時，可以享受到與電影完全不同的遊戲內容。



▼在廢工廠中…另一…當光線射穿過轉動的風扇時，玩家可以很眞的看到風扇擋住光…

…背景圖型時就會用…50%的中央處理器資源…這一景是主角在洛杉磯的小吃街中找到了Replicon的蹤跡，並且正在進行追殺中！

玩家在遊戲中所扮演的，並不是由哈里遜福特所扮演的角色Dekker，而是一個叫做Ray McCoy的Blade Runner。『玩家可以發現，我們並不想要再一次地將電影的情節一成不變地全部都搬到遊戲上面來。』Louis Castle說道：『我們重新創造了一位角色，並且將遊戲的故事全部重寫，但是在遊戲的世界上，卻全部都是忠於電影原著的。如此一來，我們不但可以讓玩家感覺到身在Blade Runner的世界上，感覺到那種氣氛，也可以提供玩家一個



……戲中的個場景。Blade Runner的世界都是使用Pixel……logy即時……上的，……設好的。不但如此，……所在而移動，因此……影並沒有什麼兩樣

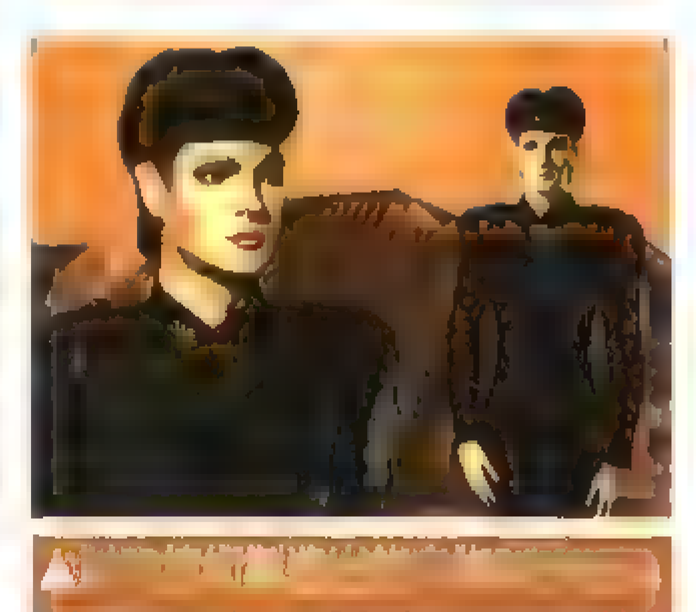
擁有精彩故事的遊戲—因為遊戲故事與電影的截然不同，玩家根本無法預測。』

▲Racheal以及Tyrall博士都是電影版中主要的人物，在Blade Runner遊戲版中，雖然他們不會加入玩家的行列中，但是許多重要的線索都是由他們兩位得到的。

雖然說Dekker不會在遊戲中出現，但是一些電影中有名的人物，像Tyrall公司的老闆Tyrall博士、Dekker的戀人Rachael等都會在遊戲中出現。這一些人會常於遊戲進行之際給玩家許多的提示。

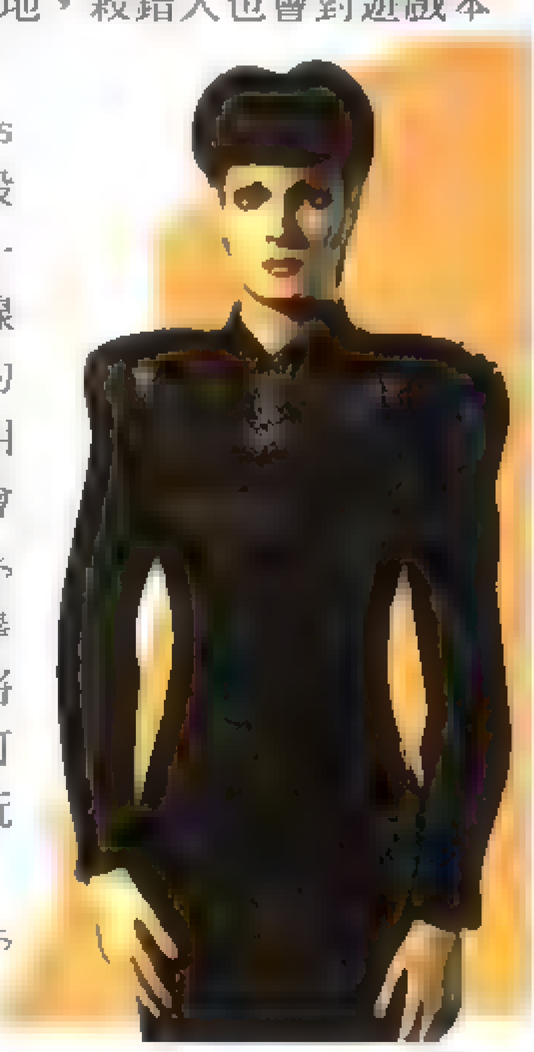
雖然遊戲有著與電影不同的故事，但是玩家的任務卻是一樣的：將Replican找出來並且消滅掉。『遊戲的故事並不是預先寫好的。』Louis Castle說道：『我們在Blade Runner中使用了一套新發展的科技，在遊戲中，玩家會遇到十五個主要的人物，每一次玩家重新進行遊戲的時候，電腦就會選擇這十五個人之中的一個為Replican；接著，整個遊戲就會以這一個選出來的人為中心來進行。Westwood所設計的是一個世界，而這個世界中的每一個人以及每一件物品都是獨立的；電腦會隨機的控制遊戲中所有的人、事、物，但是也會隨時留下可以讓玩家找出真正Replican的線索，因此，本遊戲大概是唯一沒有辦法出版攻略本的遊戲，因為所有的事情都是亂數決定的，因此世界上不會有兩個玩家玩到一模一樣的情節。』

玩家在遊戲中所作的每一個動作，都會影響到遊戲的情節，因為那是一個牽一髮而動全身的遊戲世界。『在遊戲中，程式設計師所做的，就是給予遊戲中所有的人物一個行為模式，而不是預先就寫好的劇本。』Louis Castle表示：『因此遊戲中的人物所有的行為，完全是依照世界的改變而決定的；也就是說，當玩家在遊戲中做了某件事的時候，也許會不知不覺地影響了遊戲中其他人物的變化。』



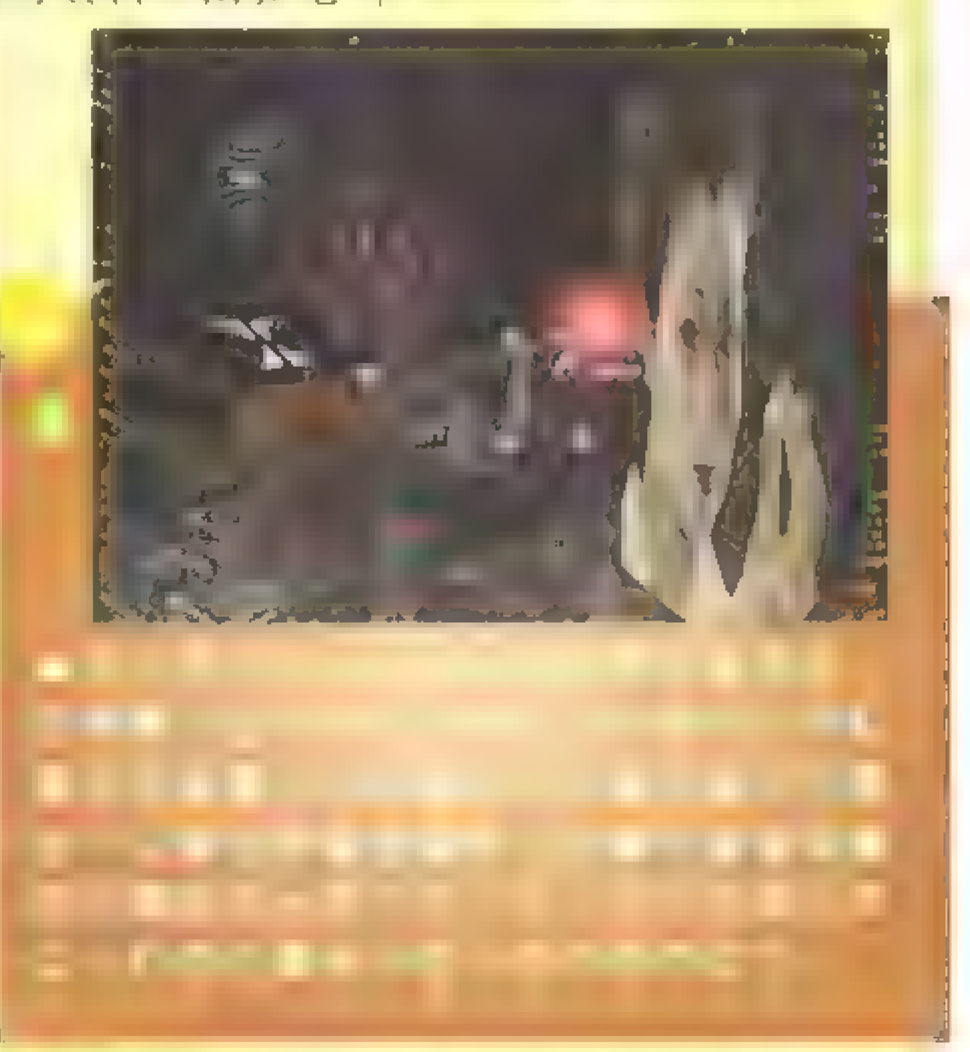
『雖然遊戲本身沒有一定的故事，但是基本上，遊戲卻有一些不可或缺的成份，在每一次玩家進行新遊戲的時候一定會出現。』Louis Castle說道：『在電影中，主角Dekker的任務是將所有的生化人都殺掉，但是後來卻愛上了另一個生化人。由於那是一個使得Blade Runner大受歡迎的原因之一，因此我們認為遊戲中也應該加入這種主角內心的矛盾以及與生化人的愛情。所以，玩家可以在Blade Runner的遊戲中期待像這樣的情節。』

由於每一次玩家開始遊戲時，電腦會自動將不同的角色加上不同的外型，因此玩家在遊戲的一開始，是絕對無法知道真正的目標是誰。由於如此，玩家可能會在遊戲中殺錯人。『如果是一般遊戲的話，當玩家殺錯人時遊戲就會結束；但是Blade Runner的世界是一個真實世界的模擬，因此玩家殺錯了人之後，遊戲還是會繼續進行。』Louis Castle表示：『但是相對地，殺錯人也會對遊戲本身帶來相當程度的影響。由於玩家殺死的不是Nexus 6，所以玩家可能會變成殺人犯而遭到追捕，這樣一來玩家不但要專心找出線索，而且還要逃避警方的追捕；還有當玩家把不相關的人殺死後，很可能會得不到一些找出真正Nexus 6的線索。雖然說殺死無辜的人後，玩家還是可以將遊戲結束，但是難度卻可能會增加許多。因此，玩家們要盡量避免殺錯人，在真正確定那一個是Nexus 6後方才進行追捕。』



Westwood在遊戲背景的顯示上所使用的3D繪圖技術與一般的大不相同，大部分的3D引擎全部都是使用多邊形系統，就是以許多許多很小的多邊形來組合成一個形狀；但是Westwood使用則是叫做Voxel（Volumn Pixel）的3D科技。這種3D繪圖技巧的概念，就是使用許多大小不同的點來將一個3D物件點出來，在處理上速度比起多邊形要快。『但是我們使用的3D繪圖法卻不是傳統的Voxel Techenology。』Louis Castle表示：『Westwood所作的是將兩種繪圖法的優點綜合在一起。首先，電腦會將一個3D物件較平滑的地方使用多邊形勾畫出來，因為多邊形繪圖法最強的就是繪製平面；當我們遇到一些比較細膩或是凹凸不平的表面時，電腦就會自動使用Voxel來組合該部份的圖形。如此一來，遊戲每秒能夠顯示的畫面張數就會增加，而這是相當重要的；因為Blade Runner的世界中相當熱鬧，隨時都會有許多人在街上來回走動，因此程式必須要有處理大量3D圖形的能力，才能讓遊戲看起來像真正的世界。我可以很高興地說，Blade Runner的程式就算在最慢的時候，也能夠每秒顯示至少15張畫面。』

遊戲中人物雖然是使用3D技術所繪製的，但是在動作的感覺上卻是與真人一般。『我們使用了動作補捉的技術。』Louis Castle說道：『我們請來了一些原本在電中有出現的角色，一來請他們為遊戲的角色配音，一來可以請他們來幫我們進行動作捕捉的工作。我們將許多的感應器裝在這些演員的身上，並且請他們作許多的動作，而他們每一個關節的動態都會被記錄在電腦裡面，並且作為3D人物的動作參考資料。由於電腦收到的動作資料，是真人在移動時關節的轉動情況，因此3D人物在遊戲中的動作看起來與真人沒什麼兩樣。很多剛剛看到這個遊戲的人，都以為我們請到了許多的演員拍攝遊戲的圖形，但是他們卻不知道，其實那只是相當逼真的3D人物而已。』



Blade Runner

超越標準的遊戲品質

『我們使用了全新的技術來設計Blade Runner。』遊戲製作人Louis Castle表示：『當我們打算使用640×480×65535 顯示模式、16位元的z-buffer以及六音軌的高音質聲音來表現這一套遊戲時，許多人都說我們瘋了！就算電腦最快的PCI匯流排也沒辦法傳送那麼多的資料；還有，在遊戲中的人物顯示都是由超過75萬個多邊形所組成的。所以你可以發現，遊戲本身的效果將非常突出！』

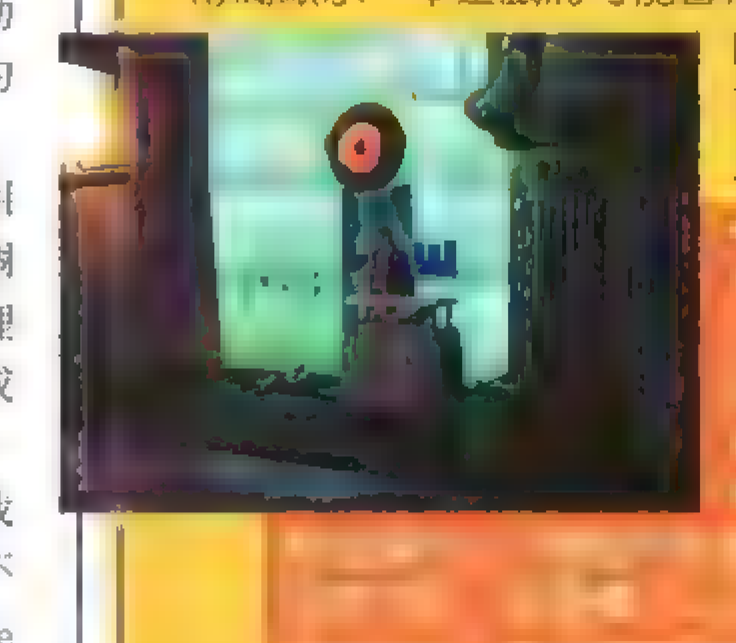
一般的冒險類遊戲都是使用2D的背景，更好一點的則是使用預先就繪製好的3D圖片。『在Blade Runner中，每一個場景都是電腦即時使用3D程式繪製的。』Louis Castle說道：『由於遊戲的場景相當複雜，因此光是繪製場景，就使用了約60%的電腦資源。雖然如此，但我們認為使用3D背景是相當必要的；如果我們要在遊戲中製造出電影的效果，那能夠活動的視角則是一個不可或缺的要素。在Blade Runner裡面，遊戲的攝影機是隨時都在移動的，在一些特別的時候，我們還設定了許多特別的攝影機移動法，讓玩家更可感受到電影的感覺。』

基本上，遊戲的介面與一般的冒險遊戲介面相當類似，玩家只要使用一隻滑鼠，就可以進行整個遊戲。當玩家要主角到那一個地方時，只要在那裡按一下，主角就會自動走過去；玩家如果要檢查或是拿取一件物品時，一樣只需在物品上面按一下，就可以完成動作，整個遊戲的操作相當簡單。『我們是要設計出一個相當有劇情及故事的遊戲，而不是一個考驗玩家操作能力的遊戲。』Louis Castle表示：『許多的冒險遊戲操作介面都相當複雜，在玩家能夠實際進行遊戲之前，都必須要閱讀好幾頁的說明書，才懂得如何進行遊戲。我們為了要讓玩家能夠輕易地享受本遊戲的冒險成份，特地將遊戲的操作簡單化。』

動作性的戰鬥模式

遊戲中玩家不但要發揮警探的本領，找出到底誰是Nexus 6，而且當玩家找到真正的Nexus 6的時候，還得要懂得如何將其打敗。遊戲中一共有兩種模式可以讓玩家來進行遊戲：一種是平常的動作狀態，在這一種模式底下，玩家可以在各種不同的地方移動、收集物品，或是與其他的人物聊天；在戰鬥模式底下，玩家本身的機動性會增加，無論是使用槍械或是赤手空拳，玩家都必須要熟練操作，才能夠打敗敵人。遊戲的戰鬥模式就好像3D版的波斯王子一樣，而且玩家只要使用空白鍵，就可以很快地在兩種模式中切換。

本遊戲據說將會於今年11月推出，而由傳聞顯示，本遊戲將可能會得到今年度最佳冒險遊戲的榮譽。玩家們千萬不可以錯過！

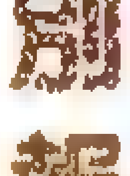


「Aftermath」

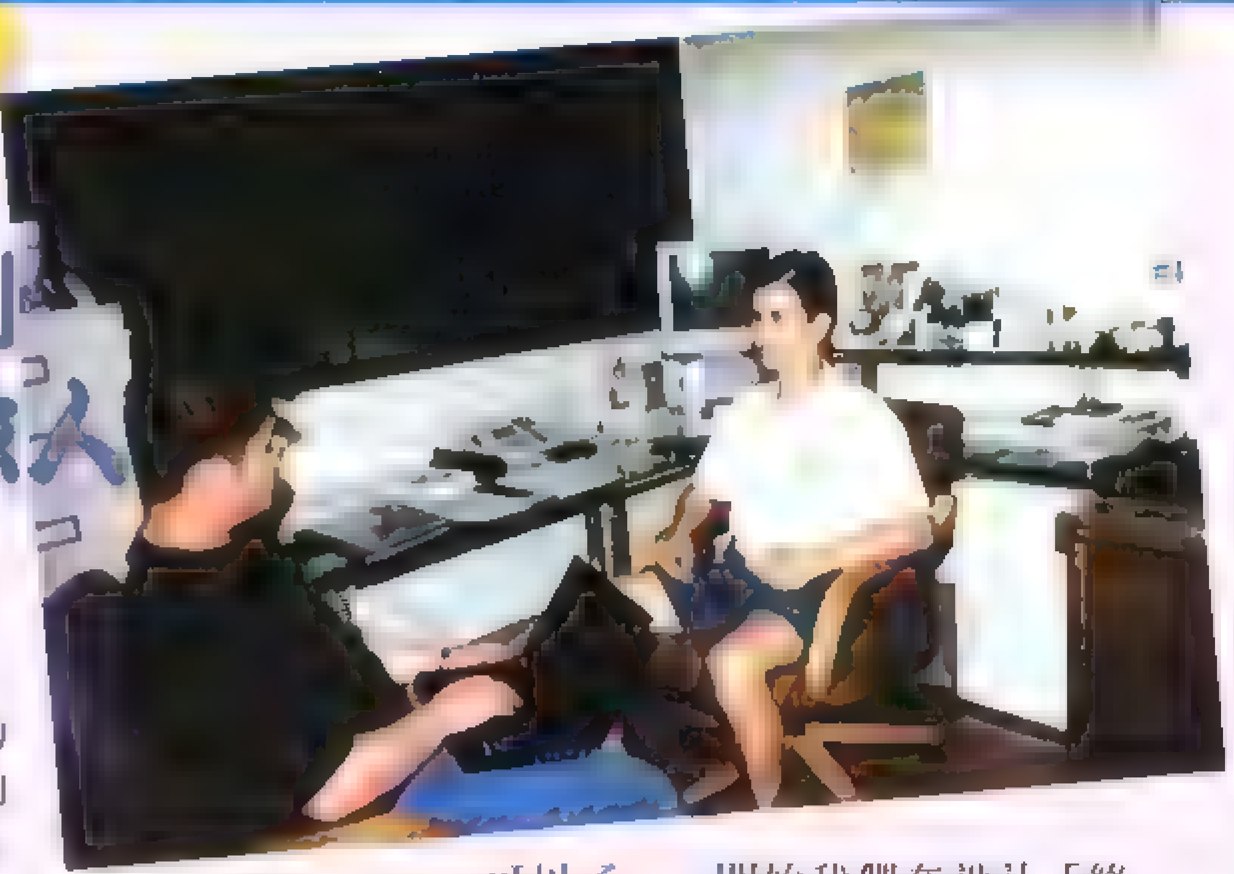
這是Westwood繼「Counterstrike」之後即將推出的第二套「紅色警戒」的資料片，除了會在兩個軍團各增加9個任務之外，更會增加100個多人連線的地圖。在這張資料片中，多人連線的地圖有一些增強的地方，就是有一些地圖的尺寸大大地擴大了，面積有一些甚至高達100×128

在「Aftermath」中，兩邊的軍團也增加了許多的新武器，可以讓玩家自由使用；在聯軍方面，新增的武器有Chronotank（就是可以自由將自己傳送到任何地方的坦克車）、Demolition Truck（裝滿著炸藥的自殺貨車攻擊）、Mechanic（可以修理任何機動車輛的修護人員，也就是所謂的"黑手"啦！）；至於在蘇俄方面，一些在「CounterStrike」中玩家不能夠在多人連線模式中使用的新武器，在「Aftermath」裡全部都可以使用。這些武器包括：Missile Subs（可以從水裡對陸上的部隊發射飛彈）、Tesla Tank（具有德斯拉線圈能力的坦克車）、Shock Troppers（可以發射雷電的士兵）。遊戲中還有一種叫做Quake Tank的武器，是兩邊的軍團都會有的，它的功能就是發射出一種高強度的震動波，讓地圖上所有敵軍的部隊都遭到損傷。

新加入的遊戲成份，可以讓Counter Strike成為一個相當優良的資料片。本遊戲預計將會於今年九月推出，請玩家們期待。



專訪「終極動員令」「紅色警戒」的製作人 Ed Del Castillo



相信在臺灣的玩家們，沒有人不知道「終極動員令」以及「紅色警戒」這兩套遊戲吧！這兩套即時戰略的遊戲帶來了市場上一陣旋風，幾乎是所有的玩家，只要一開始玩這兩套遊戲，就會馬上沉迷其中；所有網路連線的地方，更是都能夠看到這兩套遊戲的蹤跡。臺灣的玩家雖然對這兩套遊戲認識都很深，但是卻沒有人知道幕後設計這一套遊戲的人物是何方神聖？到底是那一個人如此地有天份，創造出了這一個即時戰鬥遊戲的世界呢？其幕後設計時的情況又是如何的呢？

軟體世界雜誌很高興地能夠訪問到「終極動員令」、「紅色警戒」這兩套遊戲幕後的靈魂人物：其製作人Ed Del Castillo。Ed Del Castillo看起來相當年輕，但是設計出這兩套戲的成就，卻是遠遠超過了他的年紀。當筆者在寫這一篇稿件的時候，Ed Del Castillo已離開了Westwood，並且加入了由「文明」設計人席德・梅爾（Sid Meier）離開MicroProse/Spectrum HoloByte後所創辦的Firaxis公司。以下的文章，大部份都是筆者身在Westwood時的訪問翻譯稿。在Ed Del Castillo離開Westwood後，筆者再一次地於E3與他見面，探討他離開Westwood的原因。

記者：首先，我想請問一下，到底「終極動員令」（Command & Conquer）這一個遊戲是誰的主意呢？它又是如何發展出來的呢？

Ed：耶！這是一個相當大的問題。基本上，Westwood的老闆與本公司的首席程式設計師在數年前想到了一個全新的遊戲模式，「沙丘魔堡二代」（Dune 2）因此就誕生了，那可以說是遊戲界第一個即時戰鬥的遊戲，也可以說是「終極動員令」的前身。在遊戲推出之後，我們認為自創的即時戰鬥模式在市場上賣得相當成功，我們再也不需要藉助著使用電影的名氣來製作遊戲；因此我們便相當自然地開始著手設計完全是屬於自己所創作的即時戰鬥遊戲。

當時Westwood的座右銘就是「讓電腦來進行電腦最專門的工作」，我們希望能夠設計出一個「好玩」的戰略遊戲，也就是玩家不必要讀兩百頁的說明書，就可以馬上進行的一套遊戲；換句話說，我們要讓電腦從事所有的計算工作，玩家只要指揮就可以了。一開始我們在設計「終極動員令」時，原本是將遊戲的背景設定在中古時代，一個充滿著刀劍與魔法的幻想世界，現在很少有人知道我們原本是將「終極動員令」如此設定的；不過，我們後來還是將遊戲的背景改成現代的世界，因為我們認為使用現代科技的背景，可以讓玩家更加地熟悉遊戲背景所闡述的一切，讓玩家們玩起來更容易。也就是說，原本應該是戰士及飛龍的戰鬥遊戲，最後變成了坦克與步兵的戰鬥遊戲。

遊戲的設計過程一開始是相當地混亂的，因為從來沒有其他人設計過這一類的遊戲，我們是第一個，因此時常遇到了很多問題。一開始，我們先將整個遊戲的架構全部都組織起來，接著就找來所有我們認為能夠勝任設計本遊戲的遊戲設計人員：美工負責繪製所有的圖片，程式設計師想辦法將遊戲的程式最佳化，以容許地圖上容納更多的部隊、關卡設計人員設計所有的地圖…。

遊戲設計時最主要的宗旨，還是設計一個讓玩家可以很輕易上手的遊戲。在「終極動員令」之前所有的戰爭／戰略遊戲都是相當複雜，玩家必須要熟讀遊戲所有的規則，才能夠開始進行遊戲，這些規則相當煩雜，例如：在山丘上部隊的攻擊力會減少百分之三、在水中部隊的防衛力會減少百分之五…等等各種數字，玩家大概變成大學數學系的學生，才能夠玩這一類的遊戲。在「終極動員令」中，完全沒有任何數值，我們將戰爭遊戲的精華保留了下來，但是卻讓它成為即時戰鬥，讓它玩起來更容易，這就是我們成功的地方。

記者：在「紅色警戒」中，很明顯地我們可以發現蘇俄部隊比起聯軍部隊要強得多了，為什麼在資料片CounterStrike中，你們又讓蘇俄變得更加強悍呢？

Ed：很多人都說蘇俄比起聯軍要強，我卻不這麼想。我個人認為，蘇俄部隊並不是比聯軍部隊要強，而是與聯軍部隊不一樣而已。在「終極動員令」推出後，我們發現許多玩家的玩法是建了許多部隊後就全軍出擊，如果失敗了，就再建更多的部隊因此在設計「紅色警戒」時，我們便設定了相當不

同的部隊來增加遊戲的變化。

在「紅色警戒」中，蘇俄部隊的火力強大、裝甲超厚，看似非常地厲害，但是不要忘了，聯軍部隊也有像Tanya、Spy、以及Gap Generater等等的秘密武器。例如在玩的時候，使用聯軍的玩家只要將一艘巡航艦傳送到蘇俄部隊基地旁的湖中，他們就完蛋了。因此，我絕不認爲蘇俄比較強。在玩的時候，使用蘇俄部隊的玩家，很輕易地就可以懂得使用強大的火力進攻；但是喜歡戰略的玩家就會發現，使用聯軍只要技巧得當，其力量其實是比蘇俄還要強大。因此，不同的設定是讓玩家可以用兩種不同的方法來玩這一套遊戲。

至於CounterStrike，我想你指的是蘇俄部隊新加入的超級步兵以及德斯拉坦克等部隊。我們這麼做的原因只有一個，就是好玩。我所說的是眞話，我們加入新的部隊就是爲了要讓玩家有新的部隊玩。我們認爲，在「紅色警戒」中聯軍有較多的方法可以解決一個問題，而蘇俄卻只有一種方法，因此我們加入了新的成份，讓他們有更多的選擇來完成一個任務。

記者：爲什麼玩家在多人連線時卻不能使用CounterStrike新加入的部隊呢？

Ed：這眞是一個好問題！玩家之所以不可以使用新增的部隊只有一個原因：那就是遊戲的力量平衡。在單人的模式中，我們能夠控制一個任務的情況，因此玩家既使有新的武器，任務也還是相當困難；但是在多人連線的模式中，我們卻無法控制某一場遊戲的情況，蘇俄新增的武器都非常強，如果我們准許玩家在多人連線模式中使用這一些武器的話，那聯軍是穩輸的。

在單人模式中，玩家必須要使用這一些新增的武器才能夠過關，因爲那些關卡就是專門設計來對付這些新武器的；但如果我們將這些超級武器帶到多人連線遊戲的話，那每一個人都將只製造這一些武器了。我們希望讓這一個遊戲好像下棋一樣，如果玩家下得好，每一隻旗子的傷害力都將非常大，而不只是一面倒的只有一些部隊很強。很多的媒體都怪我們爲什麼不將這一些武器加入多人模式之中，我希望大家能夠瞭解，我們之所以這麼做是有其原因的。

記者：請問你們會不會推出一個升級程式，讓「紅色警戒」能夠使用MMX處理器的一些功能？

Ed：我們目前正在討論是否要這麼做，但是我們可以確定的是，「終極動員令二代」將會支援MMX處理器。但是對於「紅色警戒」是否會支援MMX，我無法給你一個確定的答案。

記者：當初你們在設計「終極動員令」的時候，是否有遇到過什麼困難？

Ed：那是當然的！創作一個全新的東西的時候，遇到一些困難是不可避免的一件事，只要所設計的遊戲不是抄襲別人的主意，都一定會遇到一些難題。抄襲別人的創作是一件很容易的事情，但是如果要創作出前所未見的遊戲，那就可是另外過回事了。「終極動員令」是一套業界前所未見的遊戲，因此在創作之時，我們並沒有一些先例可以做爲參考。這是Westwood第一套製作的多人連線遊戲，這也是Westwood第一套設計支援數據機的遊戲，這更是業界第一套的即時戰鬥遊戲，因此在遊戲的製作過程中，所有的程序都必須要我們自己去摸索。因此，對於你的問題，我必須承認我們在設計時的確遇到相當多的問題，主要的原因就是我們嘗試的加入許多前所未見的成份到遊戲之中。

記者：在「終極動員令」系列中，你們是否有限定一次能有多少部隊能夠存在關卡之中呢？

Ed：因爲程式速度上的關係，我們必須限定玩家一次能夠在關卡上面能夠製造部隊的數量；但是那一個數字很大，我想好像是299個單位，玩家照理說是不可能在同一關內同時擁有那麼多的單位，因爲我想沒有一個關卡能夠提供玩家足夠的財力來製造那麼多的部隊。不過萬一玩家眞的有錢的話，當玩家想要製造第300個部隊時，電腦會告訴玩家不能夠再製造了。

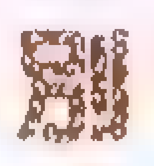
記者：你可不可以告訴我們有關「Solo Surviver」的內容呢？

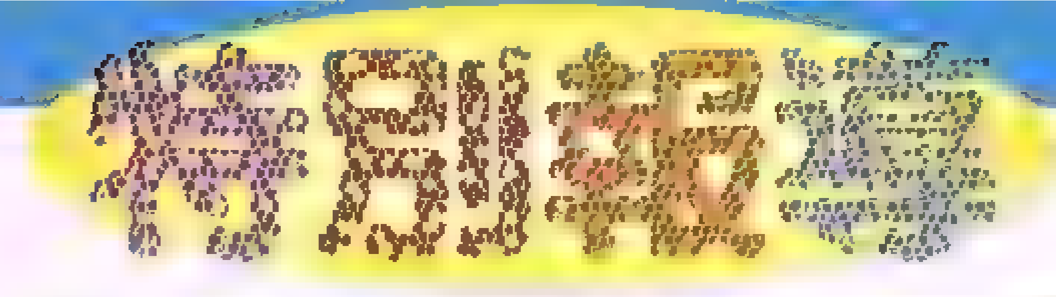
Ed：對於那一套遊戲，我並不清楚，因爲我並沒有參予設計該套遊戲的工作。但是我能夠告訴你的，就是那將會是一套很好玩的遊戲。那是Westwood第一套設計的純網路遊戲。遊戲的背景是一個相當大的戰場，所有從世界各地連線參戰的玩家，會各自控制一個單位，玩家的目的就是活著。

記者：請問一下在「終極動員令」一代最後有一段許多機器人互相在打仗，請問這與「動員終極令二代」有何關連嗎？

Ed：那一段影片在市場上造成了許多玩家的誤解，爲什麼呢？因爲在那一段影片之中，大部份的視角都是第一人視角，因此很多人都以爲二代將會是一個與「毀滅戰士」差不多的第一人視角射擊遊戲，在此澄清：二代將不會是第一人視角射擊遊戲！（Ed從座位上跳了起來，還兩手狠狠地揮動以強調他所說的話。）我們之所以設計了那一段動畫，就是因爲我們要讓玩家知道在「終極動員令二代」中玩家所將可以操作的科技程度。二代的背景將會發生於未來的世界，因此玩家可以使用的部隊，將會是像電影中所看到的那種機器人。

記者：Westwood是否打算發展自己的3D引擎





呢？

Ed：是的。事實上，Westwood內部的發展部門最近一直在往3D這一方面發展。我們不但正在內部研究最新的3D科技，我們也積極地尋找外部的3D科技。我們最近將一些3D科技運用在我們即將推出的遊戲上面，我想，玩家們在玩到「終極動員令二代」的時候，將會相當地驚訝。

記者：在「終極動員令」中，反派的名稱叫作NOD，請問你們為何取了這一個名字？NOD本身又有什麼含意呢？

Ed：這說來話長。在遊戲設計之初時，我們希望反派的角色能夠有一段歷史背景，最好是一個自古以來就一直存在的秘密組織，這樣能夠讓這一個集團感覺起來更加的真實。這一個組織在以前一向都是沒沒無名的，一直到現在才引起世人的注意。我們在設計遊戲之初，就寫好了整個世界的歷史：從蘇俄對聯軍一直到NOD的崛起，還有NOD以及GDI兩個集團的詳細資料。這一些資料共裝滿了170個檔案夾，現在正放在公司的資料庫中。這兩個集團的前因後果玩家們將會在「終極動員令二代」中更加詳細地瞭解。

在聖經創世紀篇中有一段故事：當kane（也就是NOD頭目的名字）殺掉了Eble之後，他便消失於一個叫作NOD的地方（Land of NOD）。從這段聖經的故事中，我們發展了一段故事，那就是當kane到達了NOD之後，他招集了一群與他有相同目的之人們，成立了這個叫做NOD的集團。他們的目的就是能夠在這個世界上有著舉足輕重、引起世人注意的地位。他們一直認為，只要有一個上天的指示，就是他們行動的時刻。當Tiberian（一代中的礦物）從外星來到地球的時候，NOD就認為那是上天的指示，也就是NOD執行其野心行動的時候。因此，NOD是一個從聖經時代就有的組織，而它的領袖一向都叫作Kane，就好像天主教教宗一直都是一樣的名字是同樣的道理。玩家可以發現，NOD的部隊機動性都相當好，看起來好像都是買來的；沒錯，Kane一直以來都從世界各國購買武器，如蘇俄留下來的武器以及美國生產過多的武器。Kane在中東也有許多取得武器的管道，基本上，他到後來擁有了一支小型的軍隊，希望有一天可以主宰世界。

記者：請問你在這一行已經幹多久了？

Ed：我進入遊戲界已經五年了，其中的三年是在Westwood做事。

記者：請問你為何選擇進入這一行呢？

Ed：就像其它的遊戲設計人員一樣，我一向都很喜歡玩電腦遊戲，因此我希望能夠成為電腦遊戲的一部份。遊戲中的世界真的是很有趣，比真實的世界還有趣，因此，在所有各行各業之中，我最喜歡的還是遊戲界

記者：可否告訴我們飾演Kane的這個人呢？

Ed：Joseph Kucan就是Kane。他是我一個相當要好的朋友，也是Westwood管理拍攝工作的總監。為什麼他會變成飾演Kane的人呢？因為他的長像就很適合Kane的人格。當我在設計當初的時候，我們想要找一個人來演Kane，不過當時公司裡面沒有一個人知道到底選擇Kane的標準是什麼；後來Joseph Kucan告訴大家一個主意，就是由他來試著詮釋他心中所想像的Kane是什麼樣子的，然後以這為標準到外面去尋找扮演Kane的演員。當我們拍好了示範帶之後，大家都不約而同的認為Joseph Kucan是飾演Kane的最佳人選，他所詮釋出來的Kane就是我們一直想要找的，因此我們大家都說：『Joseph，就由你當Kane吧！』

記者：請問最後你還要與我們的讀者說什麼嗎？

Ed：我希望臺灣的玩家能夠喜歡我們所設計的遊戲，因為Westwood設計出來的遊戲一向都有相當的水準；如果我們賺了很多錢，公司一直擴大的話，我相信有一天我們所設計的遊戲都將能夠推出中文版，到時候臺灣的玩家就可以用中文享受我們所設計出來的遊戲喔！

以下是筆者今年六月時前往亞特蘭大，在E3展時遇到Ed Del Castillo時的訪問記錄。

記者：Origin的公關部的David Swafford在E3展之前對全部的媒體發出一份通知，內容提到你已經離開了Westwood，請問這消息是真的嗎？

Ed：是的。我前一陣子搬到了馬里蘭州，並且加入了由席德．梅爾（Sid Meier）所創立的Firaxis公司。由於Firaxis的總部又分為兩間辦公室，而Firaxis可說是Origin的一部份，因此Firaxis有自己的辦公室以及Origin辦公室兩種。我所工作的地方是Firaxis的Origin辦公室。

記者：Westwood是一間相當好的公司，你為什麼要選擇離開該公司呢？

Ed：在我設計「終極動員令」之後，公司加了我的薪水，因為該套遊戲相當成功；當時我原本以為會有升職的機會，但是等了許久之後，公司都沒有升遷通知。我相當地不滿，便自己開口詢問為何我不能夠升職。雖然公司沒有一個明確的答案，但

是我自己也能夠猜想得出來：Westwood以及其母公司Virgin Interactive Entertainment基本上認爲只有將我放在遊戲製作人這個位子，才能夠替公司賺最多的錢；如果將我升到管理級的職位的話，我便不會實際參與遊戲的設計，這樣一來，公司就用不到我設計遊戲的才能了。每一個人在一家公司做事的時候，當然都希望能夠升到很高的職位。如果今天因爲我設計遊戲的才能相當傑出，而導致我永遠都無法在這家公司升遷的話，那我認爲再待在這家公司便沒有意思了。

記者：那請問你又爲何會選擇Firaxis這家公司呢？

Ed：在「終極動員令」推出之後，我可以說是在遊戲界享有小小的名氣。推出不久後，在一次偶然的機會中，我遇到了席德·梅爾。他告訴我他相當喜歡玩「終極動員令」，因此我們越談越投機，我發現他對於我相當賞識，因此在我打算要離開Westwood之前，他就邀請我到Firaxis去工作。席德·梅爾本身也是遊戲設計師出身的，而且EA對於其旗下的設計小組都讓其自由發展，因此，我認爲Firaxis對我來說是一個最好的工作環境。

記者：請問你在Firaxis所擔任主要是什麼工作呢？

Ed：基本上，在Firaxis裡面我是負責管理遊戲設計小組的人。席德·梅爾在公司中給了我相當大的自由及權力，在公司中所有的遊戲設計都是我一手負責，也就是說，我想要幹什麼就幹什麼。在這裡，我不但可以得到我夢寐以求的管理職位，也可以享受到很高的自由度。

由於本次專題主要是探訪Westwood Studio，因此筆者只能摘出以上幾段訪問內容刊登在本期雜誌上；其它更深入的消息與Firaxis有關的訪問內容，筆者有機會將留待以後介紹Firaxis的專題時再予以刊出。

「Sole Survivor」

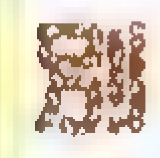
喜歡玩「終極動員令」的玩家有福了！Westwood即將推出一個網路版本的遊戲，能夠允許玩家在國際網路上面，與其他從世界各地不同地方連線的玩家，以全新的方式進行「終極動員令」這一套遊戲！本遊戲取名爲：Sole Survivor（唯一的生還者）。

本遊戲看起來與終極動員令差不多，但是不同之處，在於玩家並不是操作全部的單位，而只是操作整個軍隊中一個單位，例如一架坦克，或是一個步兵。遊戲的關卡舞臺比起單人版的要大許多，玩家必須要找到敵人的部隊，並且加以摧毀。在遊戲中，玩家隨時都可以看到相當多的寶箱，而這一些寶箱裡面裝有各種不同的升級配備；這些配備可以加快移動的速度、也可以加強武器的威力。本遊戲在進行的時候分爲兩隊，每一隊都會有一個指揮官。指揮官會對每一個人下達不同的指令，好玩的是，每一個單位都是由一個真人所控制，因此指揮官下的命令不一定會被遵守。

『我們正在考慮幾種不同的遊戲方式。』Ed Del Catillo表示：『其中的一種就是我們將網路遊戲的背景設計爲全世界，而這一個世界之中將會有許多國家；每一個國家都會成爲一支軍隊的所在地，經過玩家與玩家們的戰爭之後，贏的勝利者就可以得到失敗者的國家，而最後征服全世界的人就是贏家。』

不知道玩家們是否發現，在「終極動員令」中，背景的指揮官聲音是一個女孩的聲音，到了「紅色警戒」中，卻變成了一個男的聲音。在Sole Survivor中，玩家將可以從好幾種不同的聲音中選出一個自己最喜歡的聲音，來當作背景的語音。在選擇中不但有原來的男人與女人的聲音，而且還有許多有趣的聲音，例如猜獎節目的主持人以及許多相當爆笑的聲音。

「Sole Survivor」將會是一個相當有趣的網路遊戲，敬請玩家期待。



M.V.P
M.V.P
YOUNG BOYS BASEBALL STORY

VR青少棒揚威記
第一套結合運動及養成的全新型態棒球遊戲
國內棒球遊戲再掀新浪潮
即將轟動上市!
衝向全國總冠軍
全國棒球冠軍的夢想
光譜資訊製作小組傾全力新鉅作
DPTe數位化透視加速引擎
由光譜製作小組開發出DPTe(Digital Perspective Techy engine)數位化透視加速引擎來做整體的圖形處理與運算，配合Gouraud Shading及Texture-Mapping的貼圖技巧，表現出極佳的流暢度與真實感，更充分展現出球場及球員的絕對特色!
即動式立體視角
球賽全程由DPTe做即時運算，架構出全方位的立體視角，玩家可以隨時切換到任一個守備位置或在觀眾席來觀看球賽，球到那，玩家的視野就到那，盡情體驗熱血沸騰的真實感受!
創造夢想中的魔幻球隊
不論是黃金守備陣容或是無堅不摧的強打圈，都可由玩家自行去培養!十餘種超越現實獨創一格的魔球密技，你會訓練出超魔投手還是魔打者?
九人都來守內野
玩家可以讓場上任一守備球員站在任一位置，甚至可讓九名球員全部站在內野以打擊對方的士氣!!遊戲中並提供守備位置的記憶功能，你可迅速針對對方打者特色而調整守位置!
VR
青少棒
揚威記
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.

炎龍騎士團外

為了一向支持炎龍系列的玩家們，炎龍外傳的製作小組特地在光輝的十月，推出“國慶專刊” 將遊戲內攻略的技巧作有系列性的分析與報導 當您進入“炎外”的世界後 迎接您的 ，當然不是和藹可親的世界村村民！兇惡的狼人 寶箱怪 蛇人 野武士正潛伏在森林中 蠢蠢欲動 您要如何去過關斬將 或是只能苟延殘喘？非凡的冒險旅程 您需要的是一份“完全冒險手冊”，引領您進入這個神話及古老的大陸

拿起你的武器來．．．冒險篇

武器：使用你的武器來攻擊敵人，是最普通的攻擊方式。尋找好的武器來裝配，也是冒險的目的之一。

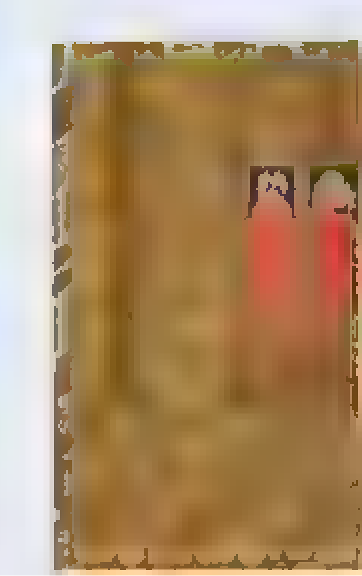
魔法：汎指一般魔法，特殊魔法，及特殊技。只要使用的當，通常都有加成的效果。

道具：常言道“殺敵一萬，自損三千”，遇到體力，法力不夠用時，就要掏口袋買藥品來補充！

移動：善於計算敵我的移動距離的人，可以搶先發動攻擊，創造局部的優勢，喜歡戰略的玩家們，你們要注意啦！

千尋萬覓還不見．．．戰鬥場景篇

進入戰場後，戰場上的一草一木，都會影響您的攻擊數值，您可千萬別一腳踏進水塘，還要一邊回頭作戰，那可就慘了~！還有，遇到奇石怪岩，寶箱樹窟窿，千萬記著要上去踩一踩，摸一摸，也許能找到連再多錢也買不到的好東西喔~！



傳 THE BLAZON OF THE WIND

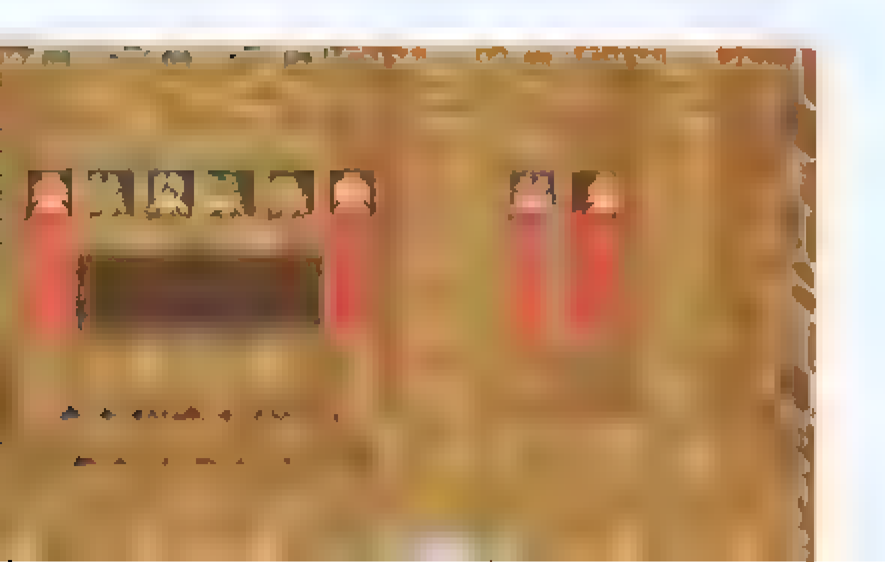
大丈夫要權，小丈夫要錢・・・商店篇

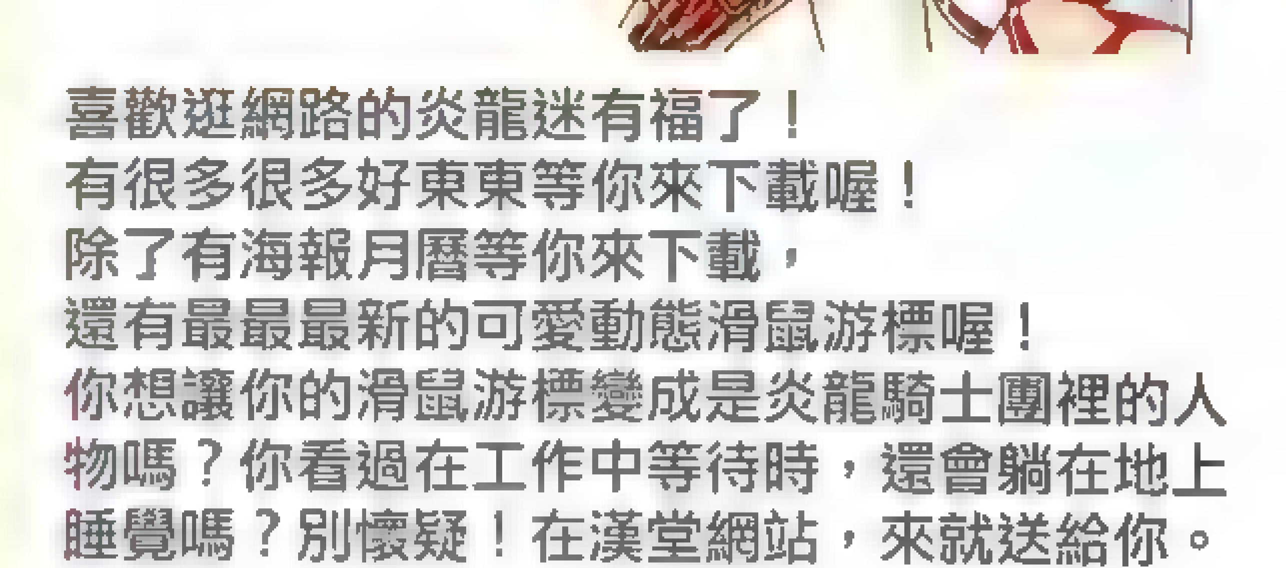
當戰鬥結束後，您會隨故事的推演，來到商店前，面對琳琅滿目的商品，您要如何選擇？武器防具，這是您保命的工具，當然得選高級的！道具、藥草、和魔法水，急救時必要的藥品，不買可能小命不保。轉職，可以大幅提升基本屬性的好東東，當然也得繳一大筆學費。還有秘・密・商・店，客官，您可要看緊您的荷包喇！

商店

教堂

別忘了還有
秘密商店哦！





喜歡逛網路的炎龍迷有福了！
有很多很多好東東等你來下載喔！
除了有海報月曆等你來下載，
還有最最最新的可愛動態滑鼠游標喔！
你想讓你的滑鼠游標變成是炎龍騎士團裡的人物嗎？你看過在工作中等待時，還會躺在地上睡覺嗎？別懷疑！在漢堂網站，來就送給你。

http:\\www.dynasty.com.tw
E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw
漢堂高雄總公司：高雄市前金區中正四路211號13F-2
TEL：(07)2722606　FAX：(07)2912970
服務線：(07)2912697

我要帶太陽眼鏡、游泳圈、還有防曬油・・・

對呀！九月初我們搬到一個更大，更寬敞，採光更好的地方了！

耶！耶！聽說我們的家要搬了耶！

喂！喂！我們是搬家，不是去戲水渡假・・・

領國大戰略
LORD MONARCH Original

超越達摩的智慧
比擬諸葛的戰略
用你的機智
在■個不同的世界裡攻城掠地

同步進行的即時效果 戰略 新型態的戰略模擬遊戲
奧妙 無限多的深奧戰略技巧
防禦 四面楚歌的攻防感

在「領國大戰略」的世界中，能夠讓你感受到截然不同的戰略戰術運用技巧。遊戲中分成了古代的領主世界、現代的商業速食世界、戰國時代的武將世界、未來科幻的機械人世界、幻想的魔法妖精世界等等。遊戲中，對於兵種單位、生產項目、戰場配置，都需要運籌帷幄，動腦筋去思考整體的戰略及兵源調度。攻心為上，以智力屈服敵人，攻破敵人的中監。如何鬥智不鬥力，輕鬆贏得勝利，將是你最大的功課。

古代、現代、戰國、科技、幻想……不同的世界，等待你來挑戰

for Windows95

中文版
即時戰略遊戲

DYNASTY 漢堂
漢堂資訊喬遷新居 漢堂資訊高雄總公司將於九月份遷居，
新址：高雄市中正四路211號13F-2
TEL：(07)2722606 FAX：(07)2912970 服務線：(07)2912697

你發現了嗎？

Surprise！

今年的遊戲天空很米利亞®

黑暗帝國

黑暗帝國（Dark Reign）是一款即將擊垮紅色警戒、魔獸爭霸II的即時戰略遊戲鉅作。近來已經引起國內外玩家的高度密切注意。

精進的人工智慧是黑暗帝國的一大特色。電腦會依據所處環境的不同而做出不同的反應，只要玩者建造出優勢的武力，電腦就會做出與之抗衡的對策。電腦會比以往的戰略遊戲更進步，玩者可以設定單位受到攻擊或發現敵人時採取自主性較高或侵略性較高，以符合戰場上的需要。遊戲中還有路標系統來輔助人工智慧，只要用幾個路標定義一條路徑，部隊就會跟著走，行動的方式千變萬化。遊戲中至少會有三十五種不同的單位，分屬於帝國軍與自由守護者兩大陣營，許多特殊的、您絕不會想到的兵種都會一一出籠，例如間諜不只可以偷取敵方資料，之後更可以生產和對方相同的兵種。黑暗帝國最大的創舉是地形的影響，遊戲中共有八種不同的地形，每一種都會影響戰鬥單位的行動能力與視野能力。本遊戲還附有功能最強大的地圖編輯器，以及多人網路連線的功能。黑暗帝國具備所有稱霸次世代即時戰略遊戲的條件，是您絕不能錯過的鉅作，敬請密切注意上市日期！

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST

冒險遊戲鉅作，97年秋季驚動上市！

黑珂17

"我最害怕的事終於發生了，損害比我預期的還大。在它完全崩塌之前，我必須盡快將所有人撤離Riven。但是現在最大的問題是我的父親。喔，我親愛的凱瑟琳，她的命運將會如何...如果他還是這樣？我害怕那對於我Atrus家族，將花更多的精神來對抗Gehn...以及他敗壞的行為。我必須趁還有時間趕快動作，我必須找到一個人...送他到Riven。"

你已經準備好進入Riven了嗎？Riven是史上最暢銷冒險遊戲Myst的續集之作。在創造了得過無數大獎，到現在仍無任何其他遊戲可比的暢銷成績的Myst（夢幻島歷險記），自從製作消息曝光之後，Riven就一直是所有遊戲玩家追逐注目的焦點。這一次Riven將帶來更為驚人、更令人歎為觀止的聲光畫面表現：超過7000張令人不敢相信自己眼睛的超真實場景、超過一個小時驚人的影像動畫、其他遊戲無可比擬的圖形深度與精細度、神秘深邃的背景音樂、令人深深沈浸的音效，都將領你進入一個空前絕後的神秘奇幻世界。數年前Myst為冒險遊戲寫下了里程碑，數年後Riven將再次為冒險遊戲建立新標準。

"你已經準備好進入Riven了嗎？這是一個虛幻真實的世界，一個你將無法想像的世界。"

戰神III 英雄王朝

帝國崩壞，混亂橫掃大地，八位強力的領主趁勢崛起，爭奪最後的領導權。

戰神III英雄王朝是由曾經製作屢獲大獎的中古世紀幻想戰略遊戲戰神I、II的SSG公司，歷經多年時間大力製作，不僅維持了此系列耐玩性的設計，更以全新的型態、亮麗高解析度的畫面、友善的介面，將再次征服世界各大遊戲排行榜。

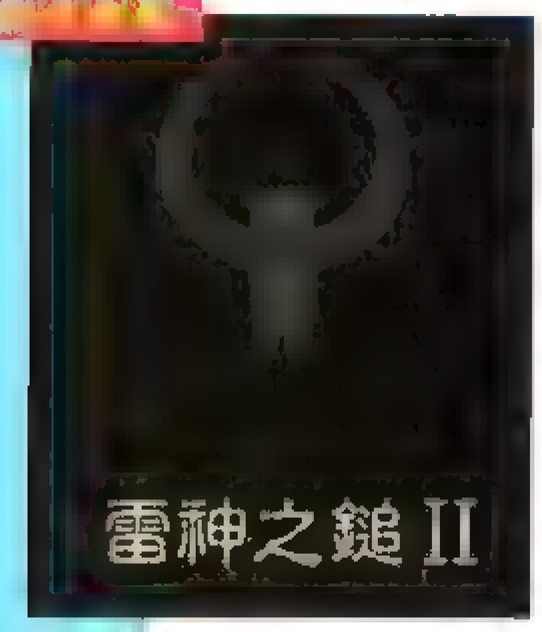
戰神III英雄王朝首要吸引玩者的應屬其高解析度亮麗的畫面表現、高精細的各種地形、建築、兵種提供玩者豐富的遊戲體驗、隨機產生的地圖，以及可隨意調整的遊戲選項，讓玩者自創獨一無二的戰鬥場景。遊戲中有超過80名的英雄、戰士、和怪物供玩家選擇，獨特的連續動作模式，可以即時顯示軍隊的動作，就像真正的戰爭開打一樣。敵人將以超強的人工智慧，觀察你的動作，設計出獨特的策略來困擾你的軍隊。此外，中世紀的魔法亦是多采多姿，如隱身術、飛行術、和英雄術等等。劇情串連的戰役模式，將讓你逐漸累積經驗值，為最後的決戰建立強大的軍隊。戰神III英雄王朝將可透過網際網路、數據機、IPX網路以及e-mail支援多達7人的網路連線，另外Red Orb Entertainment公司將建立免費的線上遊戲對戰及聊天功能的網站，提供玩家尋找世界上合適的對手。

MEDIA MASTER
Multimedia Products

米利亞搬家了喲～～

為了配合公司業務成長擴充，憶弘國際已經正式被核准改為"股份有限公司"，並於5月19日遷入新辦公大樓，聯絡資料更改如下：

地址：台北縣新店市民權路98-1號6F
電話：02-218-9808
傳真：02-218-9801



雷神之鎚 II

如果您問繼雷神之鎚(Quake)之後，有哪個遊戲能夠超越其成就？那麼大多數的玩家會告訴您，唯有雷神之鎚II(Quake II)才能辦得到。

雷神之鎚II是ID Software即將推出的最新動作射擊遊戲。繼毀滅戰士一、二代(Doom I、II)之後，ID公司以其領先業界的技術，開發出真正3D引擎的雷神之鎚(Quake)，接下來眾玩家引領企盼的便是雷神之鎚II(Quake II)。嚴格來說，雷神之鎚II並非只是其前作的延伸而已，它新增有雷神之鎚一代完全沒有的特點，全新的怪物、全新的武器、全新的關卡、更具內容的背景故事和更強大的3D引擎。增強的雷神之鎚引擎有更為驚人的效果，在彩色動態的高彩色盤輔助下，彩色光源的混合反射，真正反應出真實光源交叉反映的效果，旋轉刷效果、更多的多邊形建構的怪物與物件、加強的貼圖紋理讓遊戲中的怪物看起來更真實，給他們更流暢的動作。雷神之鎚II將有更多戶外空曠的太空場景，讓您可以看得到遠方的地平線。怪物增進的AI讓雷神之鎚II更具挑戰性，這次的怪物行動不僅更加快速，也更加狡猾，多變的武器讓您應接不暇，甚至會蹲下來躲避您的武器。雷神之鎚II將是繼雷神之鎚之後真正能夠超越其成就的新作，敬請密切期待上市日期。

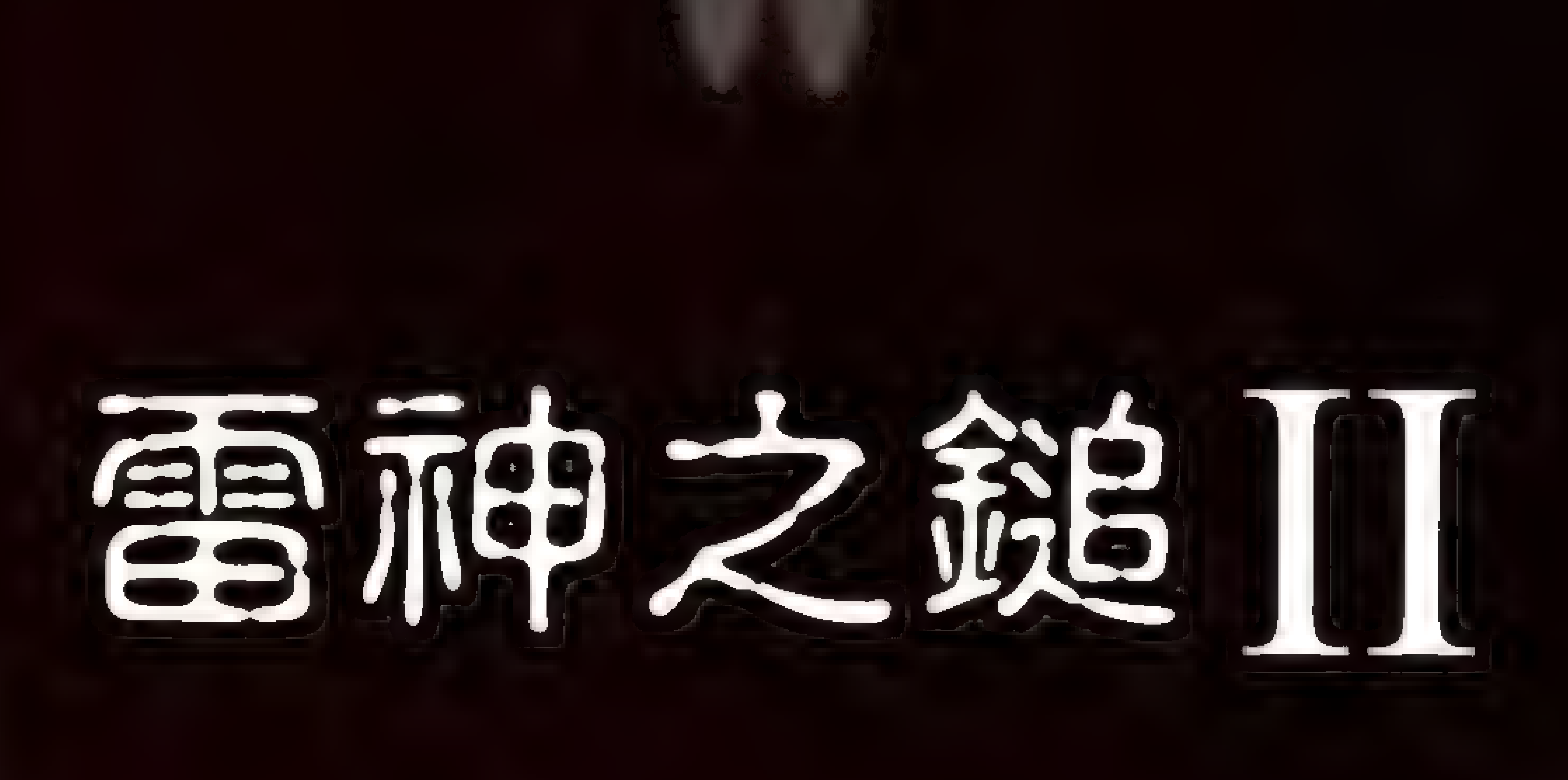
血魔傳奇

血魔傳奇(Blood Omen: Legacy of Kain)是由製作妮姬發哥大冒險(Pandemonium!)的Crystal Dynamics公司所發行的一款動作RPG，這是一款集血腥、暴力於一身的恐怖遊戲，玩者將在遊戲中扮演一名腦海裡充滿復仇的吸血鬼。遊戲畫面為俯看視角，所有的動作和戰鬥都在上面即時發生。冒險旅程將涵蓋許多地方--包括城鎮、洞穴、吉普賽營地、地下神殿以及森林等等，你將會遭遇到許多的敵人，包括了人類及其他生物。許多具有不可思議力量的魔法物品散佈在大陸上，甚至能學到變形的能力，讓自己完全變成另一種生物，包括蝙蝠、狼、幽靈和假扮師。戰鬥中你可以選擇將敵人完全殺死，或者在他們將死之時吸取他們的血，轉換為自己的生命力。這個吸血的設計可說是本遊戲的最大特色。雖然血魔傳奇的動作成分較濃，但就故事劇情來說，血魔傳奇卻是一個更有深度的動作RPG。喜愛傳統RPG的玩家可能不會喜歡不能和NPC交談、不能結婚、不能加入工會的血魔傳奇，但是如果您抗拒不了黑暗、當吸血鬼的誘惑，那麼就準備磨好您的牙，穿上Kain血腥的靴，踏上Nosgoth大陸吧！

iF-22

美國洛克希德馬汀-波音公司的F-22空優戰鬥機－史上最致命的噴射戰鬥機，結合了先進匿蹤能力及優秀纏鬥和空對地攻擊能力，如此多功能的戰鬥機將傲視遨遊於21世紀的天空。只有極少數的菁英才能有機會飛F-22，而你將可以是其中之一！感受駕馭史上最致命噴射戰鬥機的威力與興奮，享受那令人驚奇的真實度與細膩感。

iF-22是近來幾款模擬F-22戰機之飛行模擬遊戲中，最受矚目的。由擅長製作軍事模擬遊戲的Interactive Magic公司製作，最驚人的就是那如真實照片般的精緻地形，超過25萬平方英里由數位衛星照片，及波士尼亞、烏克蘭、科威特的地圖資料所描繪，這是一種前所未有的視覺真實感受，河流和小溪、小徑及公路、農田與曠野、山脈和小丘，只要他們存在於真實世界，你就可以在遊戲中看到。iF-22的駕駛艙是完全動態可活動的，就像你真的坐進駕駛艙轉頭四處觀看，你所見到的每一個開關和按鈕都可以真正地操作，並不只是裝飾好看而已。另外iF-22動態的戰役系統將讓你宛如置身真實戰場，每一架飛機、坦克和車輛都有其自己的生命，而你的行動都將直接影響地面戰鬥的行進路線。遊戲包含任務戰役產生器，因此絕不會有兩個重複的任務出現，多階段的難度等級調整，同時適合菜鳥和高手，而且支援數據機和網路連線。面對這麼一個真實的飛行模擬遊戲，如果你還嫌不夠，那就只有加入美國空軍了。


雷神之鎚 II

策略與軍事模擬遊戲的專家

INTERACTIVE MAGIC

INTERACTIVE MAGIC

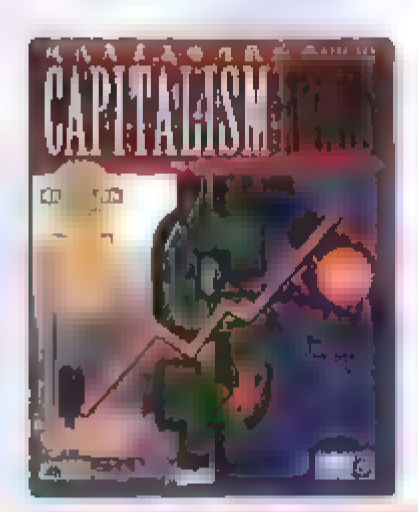
iF-22 猛禽式戰鬥機

最終極的飛行模擬體驗！

美國洛克希德馬汀-波音公司的F-22空優戰鬥機 - 史上最致命的噴射戰鬥機。結合了先進匿蹤能力及優秀纏鬥和空對地攻擊能力，如此多功能的戰鬥機將傲視遨遊於21世紀的天空。只有極少數的菁英才能有機會飛F-22，而你將可以是其中之一！感受駕馭史上最致命噴射戰鬥機的威力與興奮，享受那令人驚奇的真實度與細膩感。

- 由真實的衛星照片及地圖資料所繪製，如照片般真實的地形
- 真實的動態戰役系統--絕不會出現兩個重複的任務
- 動態駕駛艙--螢幕上的開關和控制器不只是好看，他們都可以真正地操作
- 立即行動、單一任務和戰役任務
- 包括任務/戰役自動產生器，不會有重複的兩次任務
- 大量的飛機與軍事車輛，所有活動都在空中地面即時反應戰況
- 多等級的難度，同時適合新手與老手
- 數據機和8人網路支援.....向你的朋友宣戰吧！

策略遊戲經典



金錢帝國黃金版

魚叉97年版

軍事模擬遊戲經典

空戰神兵-II-

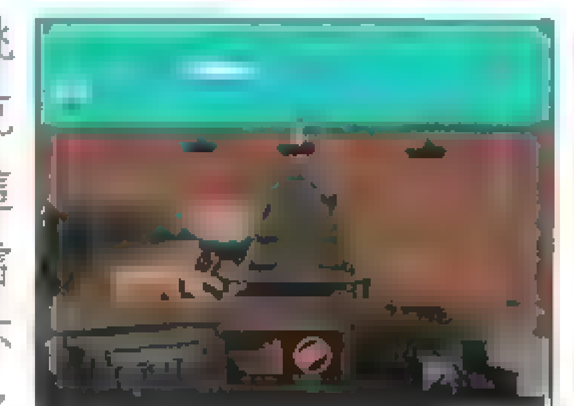
坦克雄獅-艾布蘭戰車

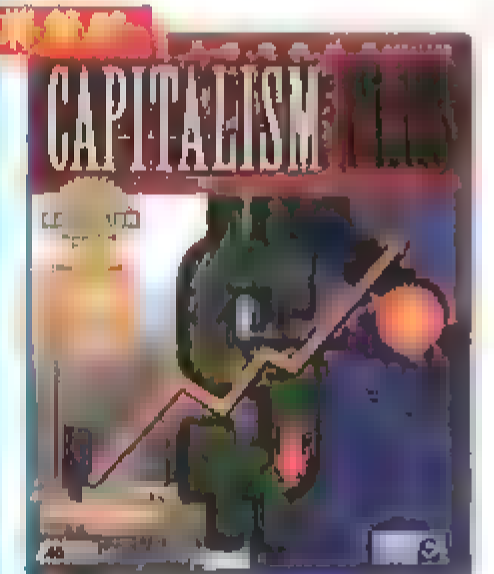
空戰神兵II　AIR WARRIOR II

空戰神兵II提供35種飛機任您選擇，300場讓你窒息的超級任務，駕駛二次世界大戰螺旋槳飛機，翱翔於晴空萬里之上。內附任務編輯器可以讓你自行編輯任務，並且支援網路連線，可以讓你在網路上和朋友廝殺。內附中文安裝說明。

坦克雄師-艾布蘭戰車　M1A2 Abrams

被PC Gamer雜誌評為本年度最熱門的遊戲。當您坐在美式的大坦克中，一場場的大小戰役，正等著您去挑戰，你就是這台戰車的指揮官，整輛坦克上裝備著各種不同的武器，你可以使用這些武器殲滅你的敵人，更可以用新式的雷達系統找出敵人位置並摧毀他們，三種不同的控制單位，擬真的駕駛感，八個不同的視角讓你一目了然外面的情況，更可以八人連線對戰，讓你感受到無窮的戰鬥樂趣。





金錢帝國黃金版　Capitalism Plus

商場如戰場。想在您巧妙的運籌帷幄與精打細算下成為擁有金錢、權勢與財富的企業大亨嗎？黃金版的金錢帝國是一套真正料多又好玩的商業策略模擬遊戲，除了新增真實世界地圖（如美國、歐洲、亞洲等等）及情節編輯器，並有更好的圖形解析度，及新增多種新產品、工業和可供您支配的市場，在弱肉強食的都市叢林中，只有肯動腦筋的人才能在爾諛我詐的商業競爭中生存。

魚叉經典97年版　Harpoon Classic 97

現代海戰策略之經典遊戲重新改裝，為97年掀起另一場海上風暴。當您認為冷戰已經結束，Interactive Magic以一種新的、更令人興奮的方式為大家介紹海戰模擬遊戲-魚叉(Harpoon)。請想像一下：您正坐在北大西洋冰冷的海上，策略性地防衛海岸，並計畫下一次的攻擊，你察看了一下巨大的雷達感應陣列，發現一艘藏匿於海下堡壘的潛艇。左方，一列敵軍艦隊正帶著有如一座兵工廠般，超過100個致命武器朝您的方向而來。您已準備好發動攻擊，面對全新的50種任務及250種情節，你的唯一目標就是催毀所有阻礙您取得制海權的事物。

全省柔情發售中

建議售價：NT$810元

★增收四首ＣＤ音軌遊戲主題配樂
★專業錄音室重新配音錄製之音效
★重新製作之開頭、結局劇情動畫
★新增道具、法術之輔助說明功能
★隨同光碟附贈主角彩色圖卡四張

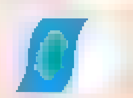
仙劍奇俠傳 WIN95 光碟版兌換辦法

【1】限量五千張光碟。
【2】本辦法僅適用台澎金馬地區之玩家。
【3】兌換後之WIN95 版本僅含全新之光碟片，以及精美圖卡四張，不包含其他物件。
【4】受理時間：86年8月20日起（例假日除外）
星期一至六上午 9:00~12:00
星期一至五下午 2:00~5:00
【5】仙劍奇俠傳 DOS版之原版磁片或光碟片，若有缺少恕不受理。
【6】親臨本公司兌換者，請攜帶上述之物品，至本公司七樓之售後服務部兌換。
【7】郵寄兌換請以掛號方式，附上所有原版磁片或光碟片及上列費用後寄回本公司售後服務部處理，我們會盡速將仙劍WIN95 版之光碟片以掛號寄出。
【8】郵件整批大宗作業處理，請勿以郵票代替費用。
【9】信件上請註明【更換仙劍奇俠傳WIN95光碟版】並請寫明收件人之姓名、地址及聯絡電話等。

請注意物品或費用不全者恕不受理

需寄回物品		升級費用	掛號郵資	共計
磁片版	5 1/4吋 大磁片 12片 3 1/2吋 小磁片 10片	250	50	300
光碟版	仙劍 DOS 版光碟片	200	50	250

團體郵寄兌換，2~5 套郵資僅需壹佰元， 6 套以上郵資僅需壹佰伍拾元。請附上完整的原版光碟、磁片，依套數附上足夠的升級費用與郵資，並指派一名為郵件收件處理人。



大宇資訊有限公司 台北市忠孝東路一段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969
服務專線：(02)356 0955
http://www.softstar.com.tw

誰說貓好惹

超水準的美術表現

寧靜的教堂，和暖的陽光，就像上帝爺爺的恩典般地柔柔亮亮，閃閃動人

哇！緊張的即時戰鬥！沒問題，拿出我剛開發出來的冰水球試試威力，惡貓看招！

真實時間流動系統

啊呀呀，一天又過去了，快快回家上床睡覺，希望今天晚上能有一個甜蜜的夢

優美動聽的音樂

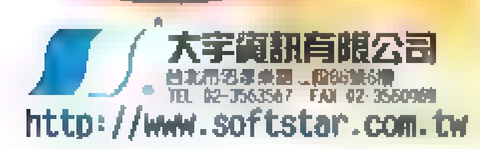
呀喝！七十首以上田園風的(CD)音源配樂，清新優美，可惜這裡不能跟您同樂樂

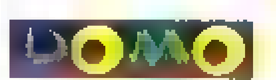
新時代寵物派RPG

阿貓阿狗 TUN TOWN

遊戲類型	角色扮演
硬體需求	486以上相容電腦，8MB以上記憶體
使用平台	DOS
發行版本	光碟版
預定售價	未定

預定'97年十月熱鬧上市！





史中的戰士們，在諸神的見證之下，
完成你所承諾的誓言

可愛的浪漫少女—凱羅

矢志復國的王族後裔—班

西爾法

桑的傳奇女子—瑪雅

新型態戰略角色扮演遊戲

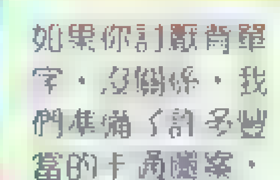
角色扮演的動人劇情，戰略遊戲的高耐玩度，
輔以全新設定的鍛定、道具、魔法系統，
是您不可錯過的RSLG革新之作。

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969

new 免費下傳 聖域爭霸佈景主題!!
即日起，至大宇之聖域網頁即可下傳聖域爭霸佈景主題!!
最新情報 http://www.softstar.com.tw/
E-mail:www@softstar.com.tw

首創無壓力遊戲學習法！！

常用單字

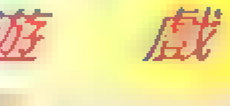


如果你討厭背單字，沒關係，我們準備了許多豐富的卡通圖案，邊看卡通，邊聯想記憶，那就沒什麼好怕了嘛！

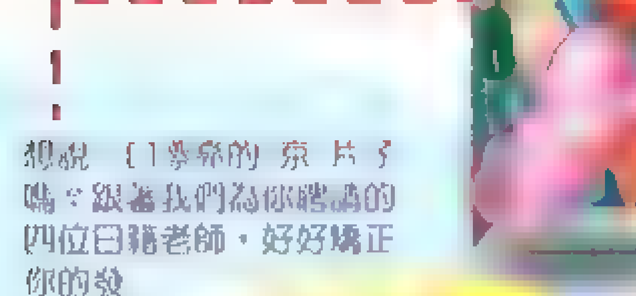
文法說明

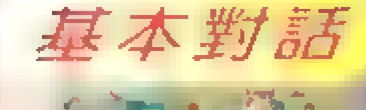
透過淺顯易懂的文字說明，配合例句、代換練習等十六個課程單元，讓你逐漸了解日語的文法，奠定良好的文法基礎

遊　戲



有六種不同風格的遊戲任君選擇，寓教於樂，好玩又有趣。





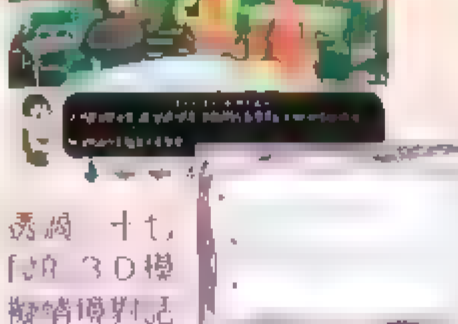
發音練習

想說一口標準的東京腔嗎？跟著我們為你聘請的四位日籍老師，好好矯正你的發音吧！

日語概述

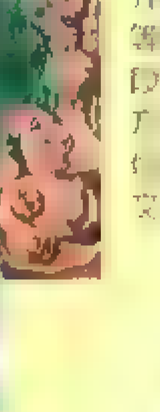
介紹日語的文字與日語發音，讓初學者對日語有簡單的概念

基本對話



透過十七個3D模擬情境對話，讓你像身歷其境、輕鬆學習。除了實況練習、單句練習外，你還可以透過角色扮演的方式來選擇你所要扮演的角色，實際融入對話情況中，並且在每段對話之後都有學習測驗可以檢視你學習的成果。

50音介紹



[illegible]

For Win95

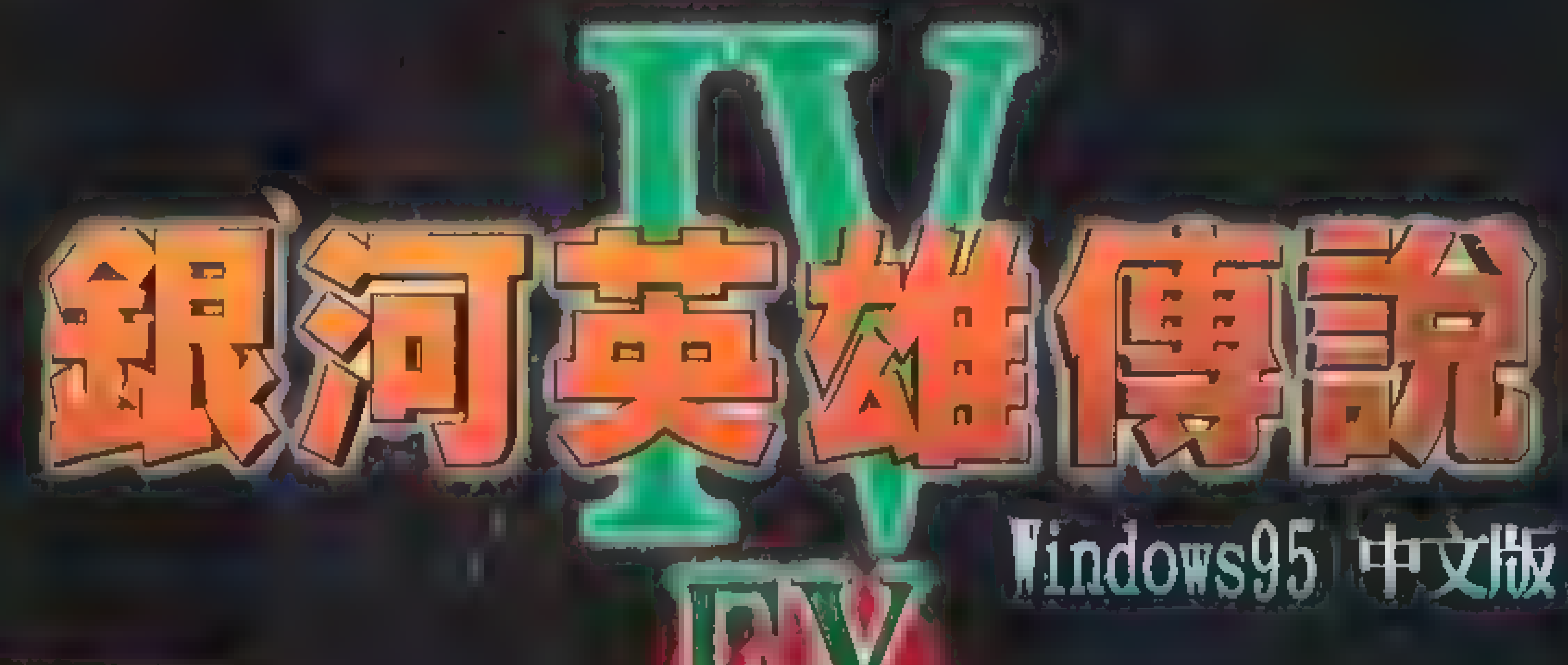
預計九月上市

大宇資訊有限公司

http://www.softstar.com.tw

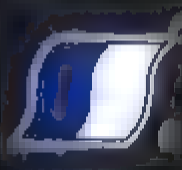
BOTHTEC

銀河的歷史 又翻過了一頁……



Windows95 中文版

EX



大宇資訊有限公司

雙子星傳奇2 完全攻略(上)

奇兵大冒險

Twinsen's Odyssey™

"Take elements of Tomb Raider, Prince of Persia, and Super Mario 64
— Computer Gaming World

作者／RXZ

寫在前面

在你還沒有看到這篇Twinsen的冒險故事之前，你得具備一些基本的常識，譬如在某些盆景、櫃子處會藏有許多東西，以及使用武器、跳躍、攻擊等等，大多數的動作都只要透過空白鍵就可以做了。還有呢，就是善用會彈跳的魔球，有些開關可以用球把它打開，武器的使用也要靈活些，這樣可以解決不少難題。

除了基本的動作之外，適時使用立體地圖可以知道你下一步要做些什麼，還有那把號角可是寶貝，可以用來收集補血的東西，也可以吐出來讓玩家補充精力。不要吝嗇給錢，遊戲中的錢唾手可得，不需要爲了幾塊錢斤斤計較。

故事是這樣開始的…

Twinsun城鎮

外面正下著狂風暴雨，這種天氣可以說是相當地奇怪，Twinsun從來就沒有過這樣的暴風雨；更傷腦筋的是Twinsen的坐騎－飛龍（Dino-fly）生病了，整個身體都懶洋洋的。又要Twinsen想想辦法，不過這種鬼天氣就算有醫生，也不見得就願意出診，還是到鎮上的藥局去看看有沒有什麼成藥好了，善用防護的魔法可以讓你免去許多麻煩。

進了藥局櫃檯的小姐正忙著整理事物，詢問她有沒有可以治療飛龍的藥，得到的答覆卻是不知道，不過旁邊熱心的顧客一聽Twinsen提起這種病，卻說有辦法可以醫治的。Twinsen一聽相當地高興，正想前去問她那裡可以買到藥時，突然間從外面衝進一個人了，把她的雨傘給搶走了，只見她大叫著小偷，隨後也衝出門外去了。Twinsen趕緊追了出去問她如何醫治飛龍，但中年婦人對著Twinsen說：「你得先幫我把傘拿回來，我才會告訴你要如何治療這種病！」「好吧！」Twinsen從那人的背後躡手躡腳地接近他，然後趁其不注意時抓住了他的肩頭。Twinsen說：「你為什麼要拿走這把傘？」那人說：「對不起，我弄錯了。」，說罷便將傘拿給Twinsen（選umbrella please）。將傘交還給婦人，婦人語帶感激地說「你到沙漠島（desert island）去找ker' aooc，他知道如何醫治這種病」。

問題來了，Twinsen到碼頭準備搭氣墊船前往沙漠島，但是船長Paul卻因為暴風雨而不肯出海。還是先回家去看看飛龍有沒有好些，看樣子情況是越來越糟了。進到屋裡時，Sendell突然冒了出來，要我幫他拿回借給Bloop博物館的短袍和徽飾；接著取出藏在櫃內的鑰匙，打開密室的門進入室內，在房間裡有Sendell以前留下的立體地圖（holomap）和魔球（magic ball）等物品。把東西帶齊了之後，Twinsen走出大門，「不知道鄰居的老伯會不會被暴風雨嚇著了，過去看看他吧！」Twinsen走進鄰居家中，只見一個駝背的老人正在整理屋內的東西，桌子上還有一張寫著奇怪文字的地圖，他說這地圖得用特殊的藥水泡過才看得出東西來，看到老伯沒事，Twinsen決定先到Bloop的博物館，把Sendell的東西拿回來。

位於小鎮西邊的博物館收藏了不少有關於Twinsun的東西，有些還饒有歷史意義和紀念價值的，其中最吸引人的，自然就是英雄Twinsen和守護神Sendell了，所以Bloop索性收起門票賺起錢來了。好笑的是收票員並不認識Twinsen，還硬是跟他收了錢才放Twinsen進去，Twinsen免不了要跟老闆娘Bloop抱怨幾句。寒暄幾句話之後便提到正題，Twinsen說：「我想把Sendell借給博物館的東西拿回去。」，老闆娘也很阿沙力，一口就答應了；不過因為保護短袍和徽飾的控制裝置在樓上，偏在這時候樓梯口的門給卡住了，Bloop要Twinsen自己想辦法，於是Twinsen便在屋內到處看看有什麼方法可以打開門的，順便也瞭解一下Twinsun這星球的一些事，還可以知道和動物溝通的語言。晃來晃去似乎也找不到可以打開門的方法，「不過…這屋子後面不是堤防嗎？那麼…上去看看再說。」Twinsen快步地跑上屋子旁邊的堤防，繞到屋子後面，「啊哈！好極了！二樓的窗戶沒有關！」Twinsen從窗子爬進屋內，把電鈕按下打開關住的門，再拉下右方的制掣解除警鈴裝置，高高興興地從樓梯下來，把Sendell的裝備拿起來並穿戴在身上。「嗯！好棒！又回到從前的樣子了」。

巫師小屋及酒吧

Twinsen心想：「既然Paul怕得罪了氣象巫師（weather wizard），那不如我去找他，看看有什麼法子可以讓天氣放晴。」於是便動身前往山裡頭去。氣象巫師的屋子裡面擺滿了奇奇怪怪的東西，居然還有可以製造閃電的藥材，很可惜的是他說必須得找到燈塔的管理員，把燈塔的門打開，好讓他到上面去看看究竟是怎麼一回事。這下可麻煩了，到底管理員Raph去了那裡呢？「也許到酒吧裡可以找到他也說不定」，打定了主意Twinsen來到鎮上的酒吧，然後跟老闆Luc打聽Raph的下落。「他的死黨Pat和Fab也許知道他在那裡，你運氣不錯！從下雨開始他們就在樓上喝酒了。」Luc瞧著Twinsen很好奇地說。Twinsen見酒吧裡有部點唱機，心血來潮地便點了首LBA的主題曲（LBA' s Theme），老闆Luc很是喜歡，竟從櫃檯走了出來，隨著音樂晃動他那肥胖胖的身子。這時從樓上走下來一位小姐，Twinsen趁機向打聽Raph的消息；她說「原本要和Fab、Raph做一個小型爵士樂團的演出，誰知道兩個膽

雙子星傳奇2

他上那兒去了。」，還好樓上的Pat還沒有喝醉，他告訴Twinsen說：「哦！對了！他通常會一個人偷偷躲在懸崖邊靜靜地練吉他。」

★通往Tralu祕室的通道

★Tralu通道之一

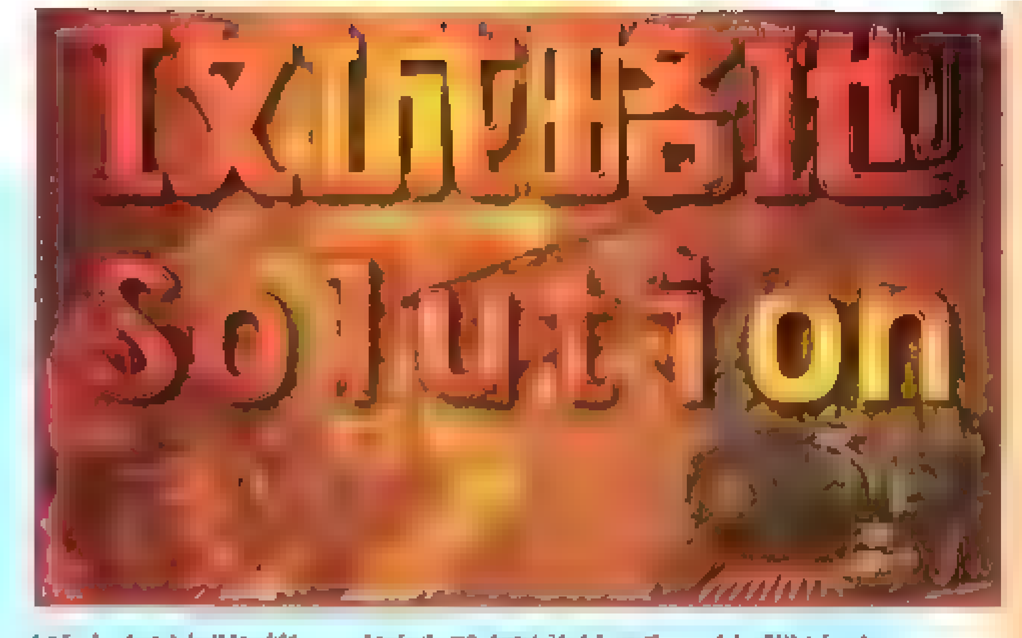
★Tralu通道之二

★Tralu通道

出了門後看見附近有家商店，Twinsen便到店裡買了幾個防身的企鵝炸彈，再動身前往北邊的懸崖。在山丘上有隻乳牛正低著頭吃草，Twinsen走到乳牛的身邊問牠：「哈囉！你知道燈塔管理員Raph在那裡嗎？」「哞！我剛剛看到他走過去，還提著一把吉他，哞！」乳牛低著頭說。「看起來是不會錯了！」Twinsen走向懸崖那頭，發現有個小山洞，「這大概就是Raph常來的地方了。」Twinsen想著。

沿著山洞走著走著，又跳過了幾個危險的石柱，來到一個詭異的山洞。Twinsen突然想起在碼頭旁邊釣魚的Felix和藥局屋頂那個頑皮小孩的話，「有個可怕的吃人怪物Toralu就住在懸崖附近呢！」摸了摸身上的魔球，Twinsen一步步走向山洞深處，果然看見Raph被關在牢籠裡面。Raph一見到有人來就大叫著：「Tralu那個怪物把我抓起來打算要吃我，你趕快救我出去！」救是當然要救，問題是當著Tralu的面前要怎麼救；拳打腳踢再加上三分運氣（其實靠的還是從商店裡頭買來的企鵝炸彈；乖乖隆的東，這玩意兒可得好好使，不然可會在自個兒身上玩出個窟窿來），Twinsen好不容易打倒了吃人魔Tralu，救了Raph出來。

正要出洞口時，卻遇見了老婆大人Zoe，原來Zoe聽到Twinsen到懸崖這兒來，很是放心不下，冒著風雨挺了個大肚子拿把傘也就走了來。小夫妻倆見面自是一番甜言蜜語，在暴風雨中倆人身影漸漸遠去，也聽不著說了些什麼話了！



倆個人走著走著遇上了氣象巫師，他說Raph剛剛回到燈塔去了，還一直說有個英雄從怪物手中救了他，Twinsen當仁不讓地說「是我救了他！」於是便和巫師相約在燈塔處會面。Twinsen本來想先把老婆送回家去，免得她受了涼，不過她堅持一定要一起去。倆人來到燈塔下（要小心一點，往燈塔的路上要經過一處沙灘，那邊的螃蟹可兇狠得緊，如果只有Twinsen一個人還不打緊，有個大肚婆就得小心些），到達燈塔時，只見眾人已經等待多時了，Raph的老婆還特地跑來跟Twinsen說聲謝謝。到了塔頂，只見巫師展開手臂，口中念念有辭，剎時間天空中電光激閃，烏雲漸行散去，換成了藍天白雲。

這時候空中遠遠地出現兩個黑點，兩艘飛行船從天而降。船內的外星人表示因爲暴風雨的緣故，原本無法降落，幸好天氣變佳了。他們沒有任何惡意，希望能夠來這裡學習這兒的文化；他們在很長一段距離的旅行之後才來到這裡，爲的就是發掘此處的文明。這時原本湊熱鬧圍觀的人群慢慢散去，只留下Twinsen一個人，外星人很友善地表示，希望能夠和這裡的人們分享知識並建立良好的友誼，這時Twinsen好奇地跑到飛行船梯口朝裡面望了望，只見這些外星人又是穿樹皮又是戴垃圾桶的，行爲相當軌異，還拿出一張畫著他的畫像指指點點，雖然聽不到他們說什麼，但是大概也不會像他們嘴上一直掛的沒有惡意了。

好不容易等到暴風雨停了，還是先辦妥正事再說。Twinsen到售票處買了船票，快步地走上船去；氣墊船的速度蠻快的，一眨眼就到了沙漠島。Twinsen一下船就看見到處都是外星人，還有不少偽裝成垃圾桶的，一時也管不了那麼多；堤防邊正巧有兩個在打球（bowl），他們說巫醫就在左邊轉角處的華宅。一路上那些偽裝的人不斷地朝Twinsen射子彈，還好Twinsen手腳還蠻快的，一下子溜進了巫醫的屋子裡，不過巫醫的僕人說：「主人出去了，也不知道什麼時候才會回來；如果急著要找他的話，到魔法學院去碰碰運氣吧！」在屋子裡面還有可以讓地圖顯像的藥水，也一併向僕人要了來。

「既然來了這裡，總不能不去拜訪一下老朋友吧！」鎮上有個有名的發明家Baldino是Twinsen的好朋友，他老喜歡弄些奇奇怪怪的東西，在Twinsen家中的密室裡面有一部無線電就是他送的。Baldino住的地方有個很大的天文望遠鏡，Twinsen就一路朝著那幢屋子走了過去。「好久不見了。對了！Zoe要的汽車零件我已經找到了，順便交給你吧！過來這邊我給你看個東西。」Baldino指著樓上那部天文望遠鏡，「我發現碧月有點怪怪的。」Twinsen把眼睛貼著望遠鏡，看到的是一顆碧綠色表面坑坑洞洞的星球，不過Baldino也說不出來那裡奇怪，一直在那裡嘀嘀咕咕的。Twinsen走到無線電旁和Zoe聯絡，她還是很掛念飛龍，要Twinsen快點找到巫醫。

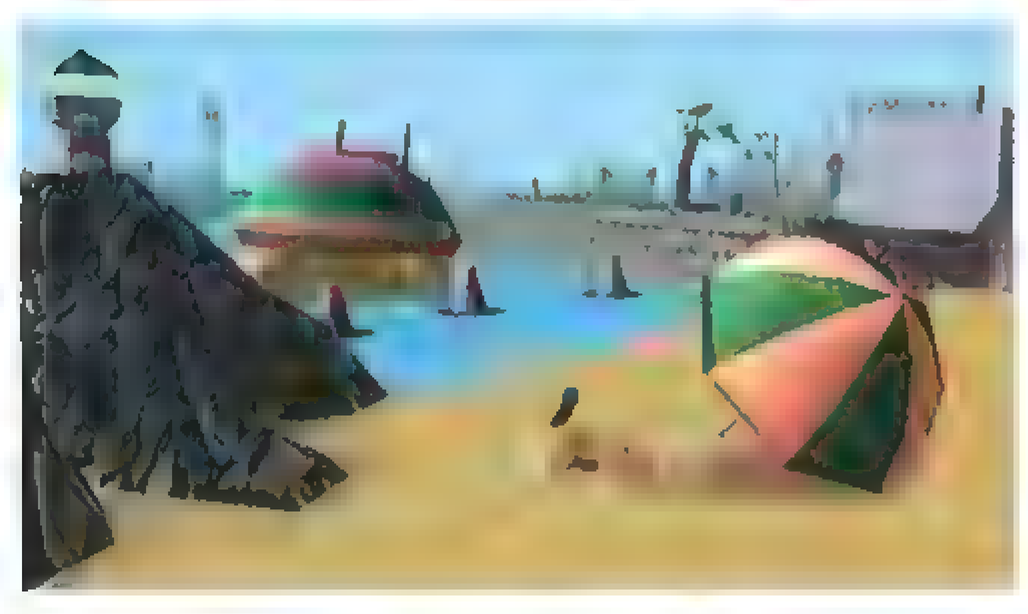
這個島就跟它的名字一樣，一路上都是塵土飛揚的黃沙。Twinsen來到了一處墳場，根據鎮上的人描述的，魔法學院應該就是在這附近，可是這裡只有這處墳場，而且還是大門深鎖，隱約有些奇怪。Twinsen從左側的小路進到裡面，再從右側進入墓室，果不其然，這裡就是魔法學院。裡面有個很懊惱的人，說他來到這裡許久，卻連第一關也過不了，聽起來似乎不怎麼好混。

進到內室後只見一個個鬼魂繞著餐桌轉來轉

★魔法學院（墳場）

來跑去的，其餘的都很有規律地移動著，於是一排一排地穿過去，再從右側衝上平台躲到最右邊，閃過天女散花般的火球，打開了寶箱取出鑰匙上二樓開門進去。

本以為巫醫會在這裡，結果卻是魔法學院的院長，他要Twinsen加入學院學習魔法，Twinsen急著要救飛龍，那裡有這個閒功夫翻書；不過院長說只要通過測試，就可以學到醫治飛龍的能力，看樣子也只好硬著頭皮上了。登記好了入學手續，繳了註冊費120元，總共要通過三場測試才行。第一場氣槍（blowgun）的考試就在魔法學院裡面的房間，想辦法在限制時間內，把在空中旋轉的鏡子用魔球打下來，抓住了時間差之後，Twinsen很容易地便過了這一關。接下來是要找到第二關的鳳仙花（balsam），這花就在魔法學院附近一座滑不溜丟的小山丘上，可惜Twinsen使盡力氣也不可能跳過去，不過家裡面那部小汽車可就難說了。

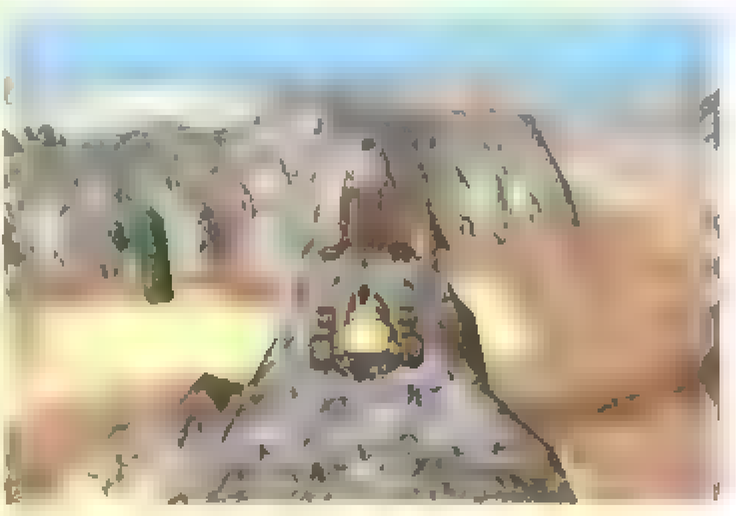


Twinsen飛快地奔回鎮上，買了回citadel島的船票，這一路上都有個奇怪的外星人在監視著，真是讓人渾身上下不自在，還好有海灘上的泳裝女郎可以看，她不斷地揮著小手，真是令人心嚮往之。不一會兒船就到了citadel島，Twinsen趕緊回到家中，把汽車零件交給老婆大人，並告訴她說：「我決定要自己學習醫治飛龍的魔法了！」，Zoe回答說：「嗯！這樣也好。對了！Baldino最近常常call你，他說忘了把無線電對講機交給你了，車子修好之後我會通知你，快點去找他吧！」Twinsen回到家中拿起無線電來，「喂！Baldino啊！你找我有事嗎？」「啊！是Twinsen嗎？你快點過來，我有好東西給你，是一個無線對講機喔！」Baldino很興奮地說著。「好！我馬上就過去！」Twinsen回答。

Twinsen掛了無線電就往外走，突然想起鄰居老先生桌上的那張地圖，「對了！我有讓文字顯像的藥水，試試看靈不靈光吧！」Twinsen把鎵酸（gallic acid）交給老先生，他把鎵酸灑在下水道工程圖上，只見地圖浮現一段文字，寫著有關金字塔的事，於是老先生就把一個金字塔狀的鑰匙交給Twinsen，並說在下水道的中心處有個奇怪的光球，那是大氣巫師依照Sendell的預言，把它封印在那個地方的，它必須以金字塔之鑰開啟。

Twinsen糊里糊塗地收下了金字塔之鑰，趕忙跑到碼頭搭前往沙漠島的船。今天的風浪蠻大的，連魚都飛進船裡頭去了，不過總比討人厭的外星監視者好得多了。很快地就回到了沙漠島，Twinsen一步併成兩步跑到Baldiono家裡，現在可是非常時期，到處有人在追殺他，手腳不快點是不行的。從Baldino手中接過對講機，才剛踏出大門沒幾步，對講機就響起了，「該不會是Baldino又忘了什麼吧？」原來是Zoe打來的。「老公啊！我跟你說，車子已經修好了，我這就幫你送過來。」

回到碼頭，Zoe已經等在那兒了，她還特地交待Twinsen，如果不會開車的話，記得到布神殿(Temple Bu)附近的賽車場(



人練習一下，她要到附近的商店去買點東西。Twinsen加足了油門，拋給Zoe一個飛吻之後，飛快地飆上山丘上的起跳台。「以前也沒有玩過飛車，不管了，搏一搏吧！」只聽見引擎發出怒吼聲，一輛車筆直地衝了出去，在天空中劃下一道瞬即消失的弧線。Twinsen呼了一口氣，慢慢地開著車子到金黃色的花朵旁邊，摘下了鳳仙花。「就剩下最後的石板（slate）了，這兒離學院很近，先把花交給院長吧！」

回到魔法學院見到院長後，「太好了！Twinsen，把這個拿去吧！它可以讓你擁有醫療的能力。」Twinsen從院長手中接過了號角(horn)，想起了困在外面石頭上的Joe，先試試看號角是不是真有醫療的神力。把號角對著

Joe，吐出了一顆顆補充精力的心，不一會兒Joe就又活蹦亂跳了起來，謝過Twinsen後忽地一聲就不見了。

石球島

Twinsen開著車回到了碼頭，停下車之後買了船票，很快地又回到了citadel島。下船之後就往後山而去，「飛龍！我回來了，別急！很快你就可以復原了！」照著剛剛醫治Joe的方式吹了幾下號角，飛龍緩緩地站了起來往。「你看起來精神好多了，帶我到石球島（Dome of stone island）去吧！」飛龍展開翅膀，慢慢地飛了起來。

石球島就在西北海面上不遠的地方，這個島上到處都是岩石，平常時或有幾隻海鳥盤桓，但是這時候是一片杳然。Twinsen看著館前指示板上的地圖，把地圖默記在心裡面。進入館內到處一片漆黑，那裡有路可以走啊？Twinsen慢慢地一步步小心地走到了對面（要記得經常存檔，這裡的立體迷宮不好走，一失足就成魔屑），到了對面之後，院長出現了，他帶著滿臉的笑容說：

石球島上星雲神殿階梯

「Twinsen，恭喜你通過最後的試鍊，這個是可以用來複製影像的魔術影像板。」Twinsen從院長手中接過影像板後，回到入口處的平台，在指示板前試一下影像板的功能，果然把地圖整個給拷貝了下來，如果在進去之前就有這塊板子的話，就不會那麼麻煩了。平台上可愛的飛龍正等著主人回來，Twinsen跨上飛龍飛往沙漠島去。

沙漠島

飛龍降落在海邊的沙灘上，還記得老朋友嗎？Twinsen到岸邊搖了一下銅鈴，從海中慢慢地游來了一隻小海龜。「Twinsen你想到處看看嗎？上來吧！」Twinsen跳上了海龜的背，牠緩緩地游向外海，來到了一處山洞，在山洞裡面有個好大的珍珠蚌，看來挺像是天氣巫師提到的珍珠，可惜過不去只得作罷。

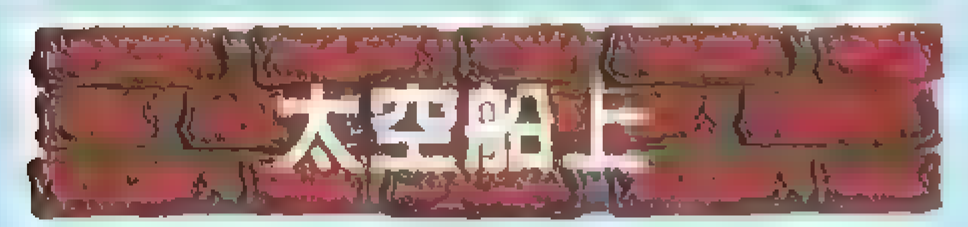
來到魔法學院裡，院長正等著Twinsen的到來；現在Twinsen已經是個合格的巫師了，但院長已經沒有多餘的巫師服裝可以給Twinsen，不過在島上有個專門賣巫師服的小販，可以去找他買上一套，院長還特地提醒Twinsen要留起鬍子，這樣看起來會更像是個道行高深的巫師。從院長手中接過了學位證書，這張證書似乎和Twinsen在天氣巫師牆上所看到的一樣，Twinsen感覺到自己的魔法能力提昇了許多，魔球也從黃色變成了綠色。院長突然嘆了一口氣，語重心長地說：「島上的巫師一個個行蹤不明，現在大概就剩下你一個了，務必要想辦法找出他們來。」Twinsen記取恩師訓話，離開了學院。

在學院附近的路上Twinsen遇見了賣衣服的小販，向他出示魔法學院的學位證書後，他說院長已經跟他提過，有個新的巫師通過了訓練，原來就是眼前這位帥哥，一套衣服只收50元同時還附贈白鬍子，這樣一來就不需要留在下巴抹101生髮水了。Twinsen把假鬍子給戴上，穿起了巫師服，順便向小販問了一下巫師們的行蹤，他說有看見巫醫Ker'aooc受到外星的Esmers人的邀請，往Hacienda的方向而去。

土耳其浴池

在換上巫師服之後，那些外星人似乎都不認得Twinsen了。來到了島上北邊一處土耳其浴池，Twinsen故意跑進女浴池，女賓的尖叫聲引來了管理員，Twinsen很快地跑到欄檻爬上了屋頂；屋頂的老人是有名的萬事通，雖然他不知道巫師們到那裡去了，但是他隱隱覺得這是Esmers人的陰謀，他們的失蹤恐怕不是交換知識和巫術這麼簡單。從望遠鏡裡，Twinsen看到了Hacienda的入口，不知道巫醫現在如何了。

回到樓下，內室的外星人邀請Twinsen前往Zeelich星球一遊，為了找出巫師們的行蹤，Twinsen決定前往一探究竟。外星人帶著Twinsen進入男浴池，原來在這浴池內果然暗藏玄機，噴出蒸氣噴泉的平台下竟是別有天地，外星人的太空船就藏在死火山口下，Twinsen登上了太空船，慢慢地朝Zeelich星飛去…



太空船上有不少稀奇古怪的東西，太空科學家們正在研究一種可以穿越時空回到未來的科技。打開電視後，一段冗長的介紹影片隨即開始，有Zeelich的皇帝正和儀隊閱兵的情形、可以在賭城裡玩吃拉BAR贏很多很多的錢、品嘗美食、學習舞蹈、還有不能不看絕無僅有的黑僧侶祭典（ceremony of Dark Monk），看起來Zeelich是個不錯的地方。Twinsen回到導航儀（齒輪狀的橘色盤子）前按了一下，太空船開始加速飛行，一會兒便來到了Zeelich。

Zeelich 星

下船之後外星人引導Twinsen來到Twinsunian學院，剛進門就見到老友Joe。他叫了一聲「Twinsen！」，沒想到一個打扮得像是虎克船長的傢伙認出Twinsen來，命令士兵將Twinsen抓了起來，並關進監牢裡去。

Joe來到囚室告訴Twinsen剛剛發生的事，Twinsen看了看身上，果然花了50元買的巫師裝已經不見了。Joe接著說：「我們是被Esmers的皇帝抓來的，他說要把我們星球上的小孩全部抓起來，我很害怕就躲開了，無意中發現你被關在這裡。留在星球上的Esmers人是為了繼續抓那些孩子們的，巫師們表示無能為力，但是我相信你一定可以從航埠那邊偷到太空船回去解救他們。」Twinsen終於明白那些失蹤的巫師們去了那裡，但是Esmers人抓小孩子做什麼呢？

★Otringal 監獄

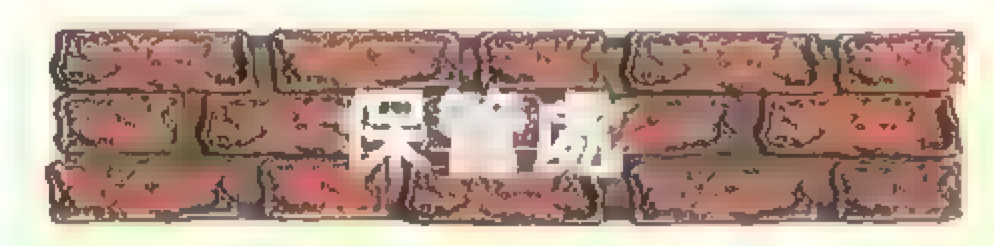
這時候有個警衛從門前經過，發現Joe和Twinsen在同一間囚室裡，馬上大叫著並將門打開，這真是個天大的好機會，還沒等門全開，Twinsen就欺身上去，把警衛扁了個七葷八素，不過整座牢房裡響起了如雷貫耳的警鈴聲。Twinsen忙著找出口，在一間囚室裡關著一個大黃蜂，說些聽不懂的話；Twinsen往樓上走去，把一個個警衛都給解決掉，就在另一邊的樓下找到了一部翻譯機（translator），這樣一來就可以聽懂Esmers語了。

Twinsen又回到大黃蜂被關的地方，他要Twinsen把他放出來，Twinsen便走到樓上按下牆上的鈕把牢門打開，原來他是反政府的人，並說：「皇帝和黑僧侶巧妙地欺騙了Zeelich的人民，他們一直被矇在鼓裡。」並要我快點離開這裡，還說：「在正門那個地方有很多守衛（真的不要輕易嘗試）」，說著說著就飛走了，Twinsen也趕緊跟著他從後門溜了出去。

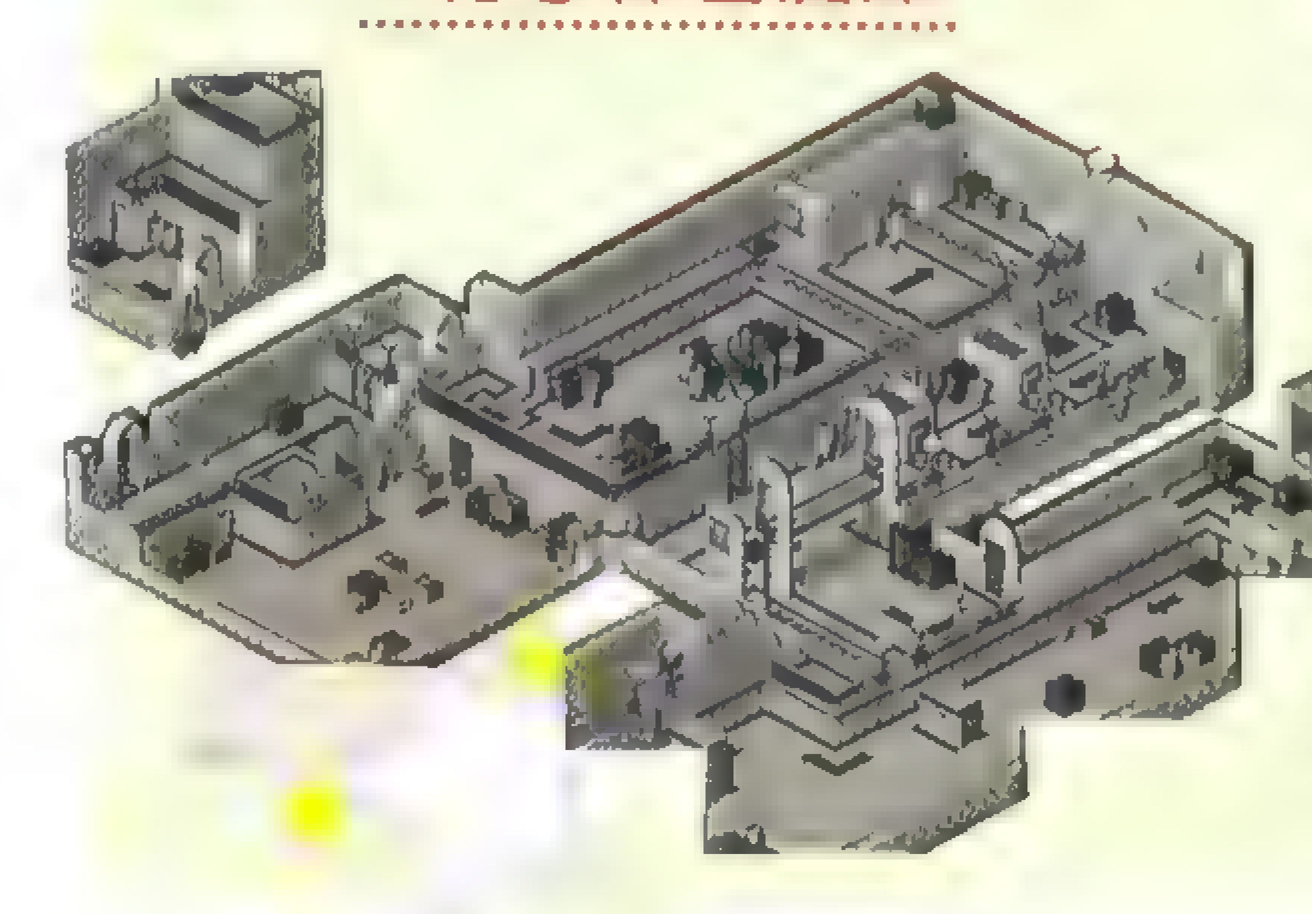
出門就看見一隻機械獸在外面巡邏著，四周都被柵欄圍住了，Twinsen趕緊從口袋裡拿出在商店裡買的企鵝炸彈丟了出去（如果沒有企鵝炸彈的話，那麼只好請牠上正門吃那個毒…大餐了），轟隆一聲把柵欄打出個缺口來，Twinsen來到太空船起降的航站處，偷偷地摸上一艘沒有人的太空船，Twinsen正在慶幸自己的運氣實在太好了，卻發現太空船要導航儀才能動：「八九不離十，導航儀應該是在航管中心塔台裡面。」Twinsen跑進旁邊的塔台大樓，果然導航儀（橘色齒輪狀的東西）就在面板上，Twinsen拿走了導航儀，順便玩了一下自動導航，看著起降的太空船在七排八的。

出了塔台大樓，就有兩名衛兵朝著Twinsen狂奔而來，Twinsen拔腿就跑，跑上了太空船，把導航儀插上，太空船收起起落架朝天上飛去（如果沒插上或插上不能飛的話，請確定插的位置，再換了再試一次），看著地上景物越來越小，沒有人從後面追來，Twinsen才鬆了一口氣。

Twinsen的降落技術真是笨得可以，落地時太空船翻了兩個觔斗，還從裡面給丟了出來，滾了兩圈後停了下來。才剛落地就接到老婆大人的呼叫，要Twinsen快點回家，而且這一路上追殺的人可真不少，保重了，重武器都搬出來了！「好可怕，老公你知道嗎？Esmers人佔領了整個星球，到處都是他們的士兵，他們把小孩子都抓走了，沒有人有辦法救他們；Baldino發現碧月（Emerald moon）有問題而跑去調查了，他把噴射背包寄放在行李保管處那邊，要你去領回來。」（如果傷得很嚴重的話，可以到密室射飛鏢把生命力和魔法力補滿）。



★行李保管倉庫



一進保管處，管理員就告訴Twinsen說：「Baldino留了一件東西給你，在底層那個棕色貼個大標籤的箱子就是了，沿著箭頭的方向走就行了。把它帶回這兒來，我會幫你把它拆開；如果需要幫忙的話，只要找我們的服務人員就可以了。」找到箱子後，Twinsen踩住控制面板，用吸盤把箱子吸上來，並把它推到服務人員處，請他幫忙搬，不過這可不是免費服務的：Twinsen心不甘情不願地付了102塊大洋，嘴裡頭還唸唸有辭：「根本就是坑人嘛！」（當然你也可以自己搬，不過用不著跟自己過不去，找路很累的，也許設計者是存心跟小氣鬼過不去。）

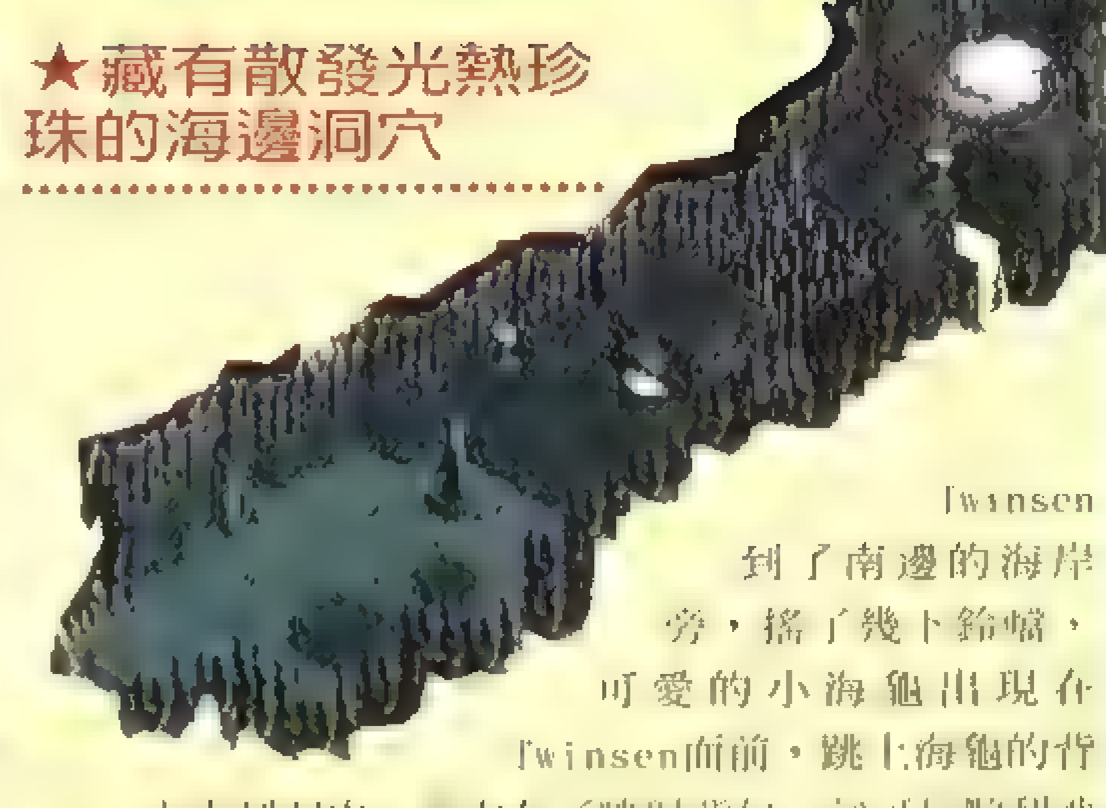
好不容易終於拿到了Baldino給的噴射背包，才想到外頭去試試機，結果一陣猛烈的砲火全往身上招呼了過來。這時想起老婆大人的建議，「也許魔法學院的人會知道小孩們去了那裡。」Twinsen飛快地跑回家後面的小丘上，騎上飛龍到了沙漠島。

雙子星傳奇2

沙漠島

島上充滿著肅殺的氣息，連地雷都埋上了，生們Twinsen生了翅膀。到了魔法學院之後，本想請院長幫個忙指點一二的，沒想到他只丟下一句話說：「要想救他們，非靠你自己不可了；不過在和Esmers遭遇之前，你得先加強自己的能力才成。Sendell的魔球或許能幫上你。」「在Fun Frock消失之後，魔球被大氣巫師以強力的冰魔法封印了起來，只有用閃電的力量才能將它解開。」雖然沒能問到小孩子的下落，不過Twinsen掂掂自己的斤兩，也知道就這個樣子要救人恐怕只會添麻煩。不過大氣巫師說過，要想調配閃電環，必須要用發光的珍珠，問題是…「對了！何不用這噴射背包試它一試？」

★藏有散發光熱珍珠的海邊洞穴



Twinsen到了南邊的海岸旁，搖了幾下鈴噹，可愛的小海龜出現在Twinsen面前，跳上海龜的背上來到洞中；這次有了噴射背包，就可以順利地取得珍珠了。在另一邊的海岸洞穴中，Twinsen費了一番功夫打倒了身長一丈的怪物，並取得了魔法保護環。

回到飛龍停泊的地方，Twinsen和飛龍又飛回到citadel島，到氣象巫師住的帳篷裡，把珍珠交給他；只見巫師將珍珠放入大甕裡頭攪動了許久，一團白氣緩緩升起，不久巫師便將鍊製好的閃電環交給Twinsen，趕快去找Sendell魔球吧！

下水道

Twinsen取出鄰居老人給他的地圖看了一下，入口似乎是在酒吧的倉庫中，於是便來到了酒吧，點了首老闆Luc最喜歡聽的LBA主題曲，然後偷偷地摸進了櫃檯，在啤酒桶後找到了倉庫的鑰匙，悄悄地閃進倉庫裡去。在倉庫的底端處果然有個地洞和下水道相連，Twinsen一不小心踏了個空，撲通一聲掉進了下水道的水壕，還好沒受什麼傷。站起來時看見在梯階處有個奇怪的鎖孔，Twinsen想起老人說的話，便把金字塔鑰匙

★地下水道及祕室

1

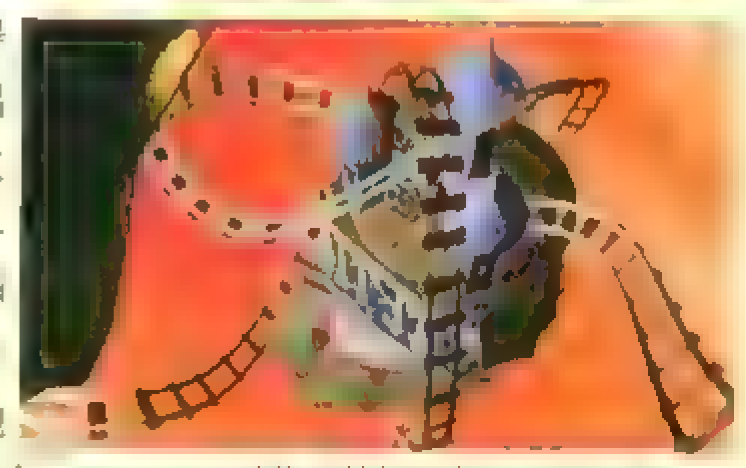
2

★酒吧祕室

放了進去，石室的門慢慢地移了開來，Twinsen緩步踏進石室中，只見頭底上浮著一顆被冰封住的人無比的光球。一道閃光劃過了屋頂，將冰破了開來，原來是Twinsen拿出了閃電環。取得Sendell魔球之後，Twinsen的魔法能力提升成為紅球，同時解開封印之後，在必要時Sendell將會助Twinsen一臂之力。

出了下水道之後，收到了Baldino的呼叫，他說：「Esmers人抓走巫師和小孩子是有陰謀的，這只是計劃的一部份；他們還想摧毀Twinsun星，你要快點來找我才行。Esmers人在沙漠島有個基地，到那邊去偷部太空船來，你是唯一能救這星球的人了……」看來事態緊急非比尋常，Twinsen和飛龍火速地飛往沙漠島而去。

沙漠島

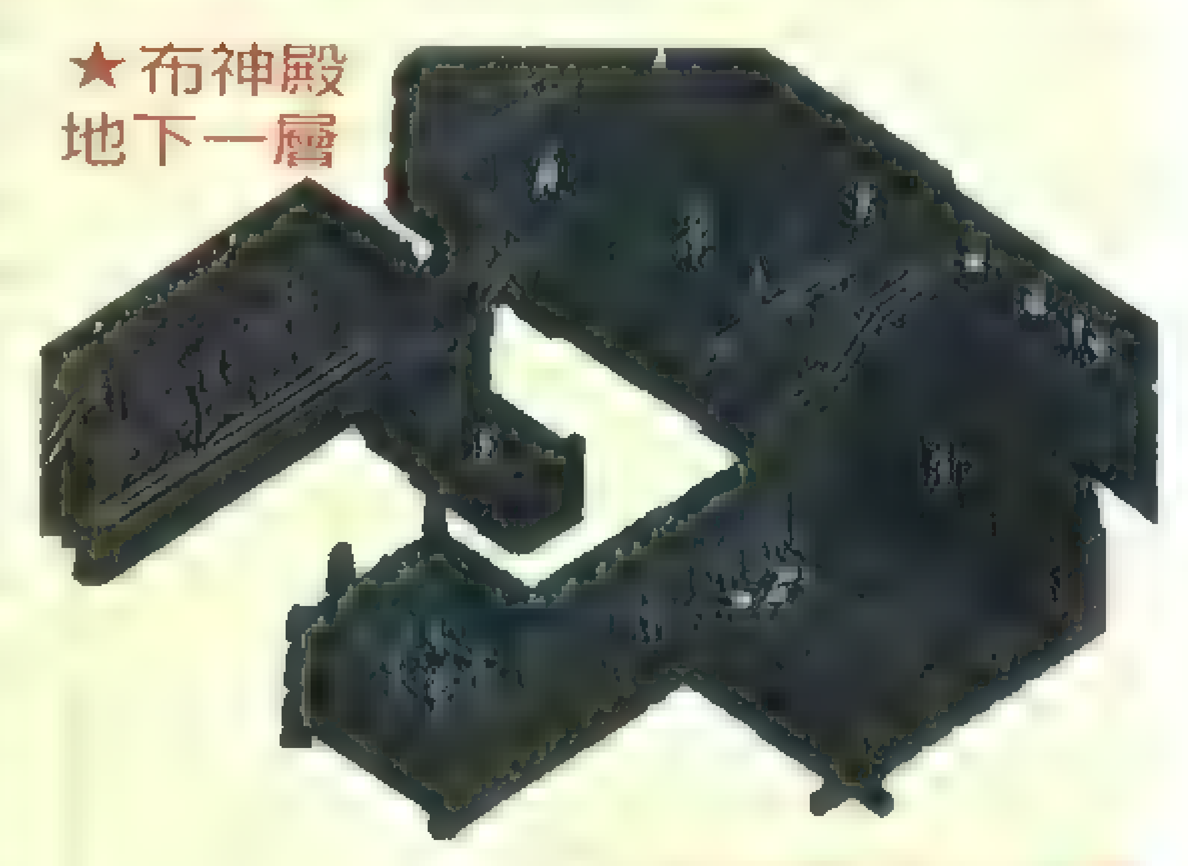


還記得太空船飛出來的那個火山口嗎？外星人在布神殿（Temple of Bu）的地下建造了基地。Twinsen買了門票進入布神殿，順道跟小販問問消息，可是小販跟Twinsen說只要用飛鏢打下小鴨就有獎品。「也許可以找到前往基地的路也說不定，上次來並沒有看到什麼。」Twinsen的鏢法精準的，把三隻小鴨擊落後，小販送給Twinsen一個氣球，這時氣球把Twinsen拉了上去，讓Twinsen嚇了一跳，結果手一鬆就掉進了井裡，不過也意外在這井裡找到了不少盤纏。

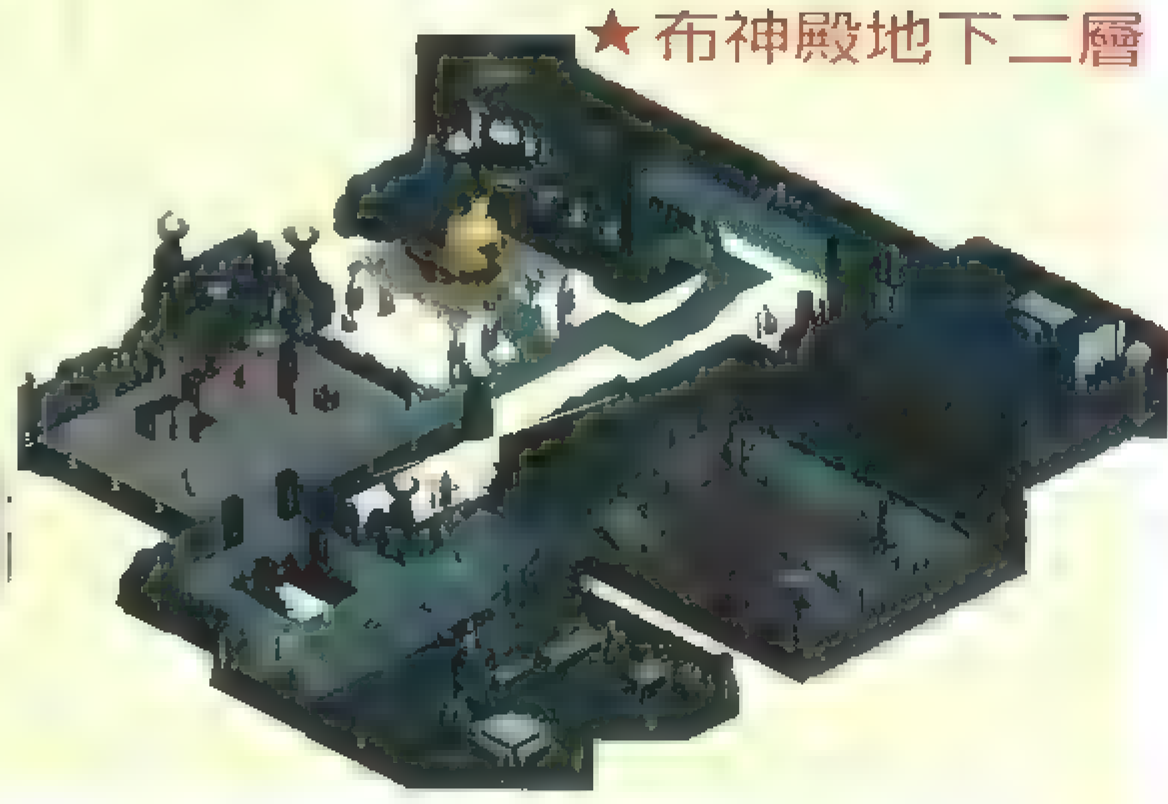
下去就是布神殿了，Twinsen從天而降宛如神明，小孩子看到了直拍手，不過也沒有太多時間去理會他們是不是偷溜進來的。Twinsen跳上了軌道車上，利用魔球更動軌道的接軌，順利地進入了地下基地。（在這邊你可能要反應快一點才能拿到打開鐵門的鑰匙，它就放在兩個噴火球的石像上方，最好能利用保護環閃過火球的攻擊）。打倒值班衛兵之後，可以拿到衛兵休息室的鑰匙，在休息室的桌上留有訊息，"太空船前往碧月集合，任務代碼是碧月（GREEN MOON）"。

Twinsen接著打倒了穿黃色衣服的守衛拿到鑰匙，通過鐵門後到達上層，地板上滋吱吱地響著，恐怕是通上了高壓電；Twinsen穿起噴射背包，把腳提得高高的，怕被電著了就不好玩了。緩緩飛了過去之後，切掉牆上的開關把電流關掉，這時守衛衝了上來，Twinsen當然不客氣地就請他去夢周公了。從守衛身上取得鑰匙後，掉入了一個像高爾夫球大的保險箱中，從保險櫃裡

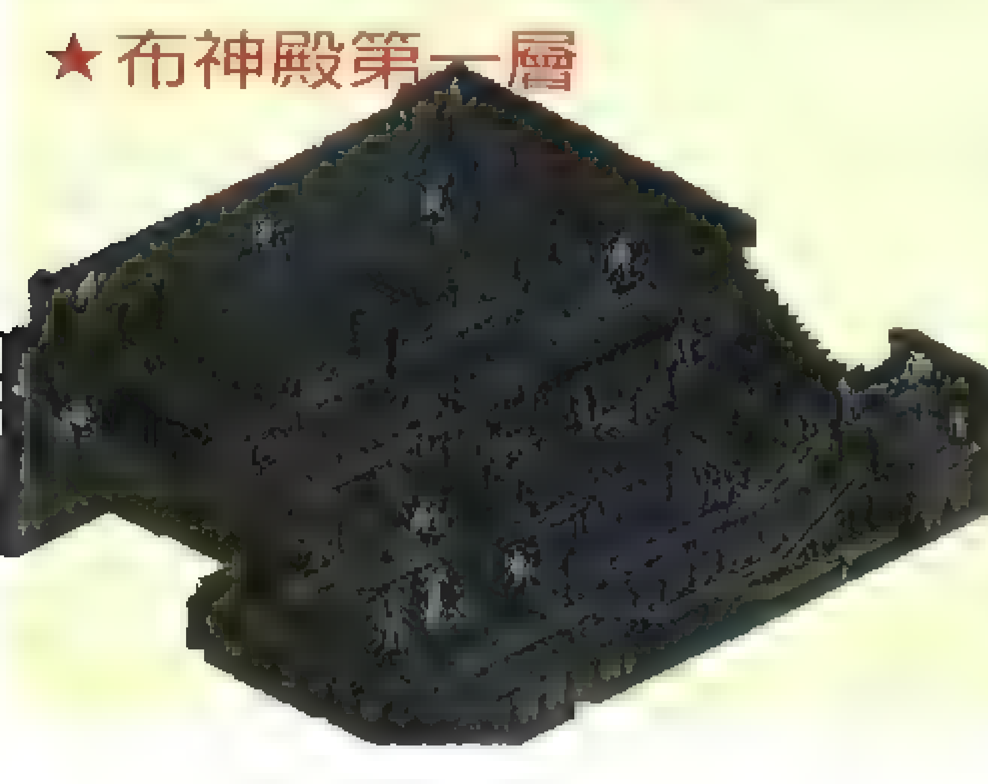
★布神殿地下一層



★布神殿地下二層

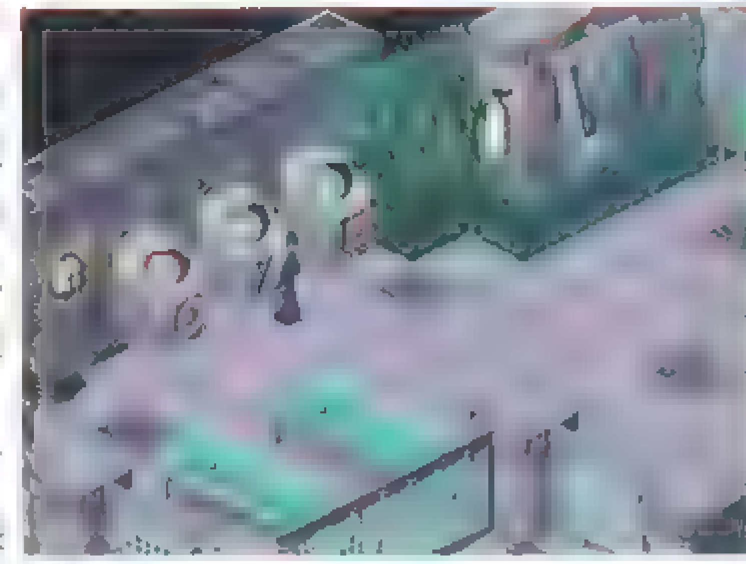


★布神殿第一層



取得導航儀，回到太空船處，Twinsen將導航儀插入控制台，太空船升空飛往了碧月。

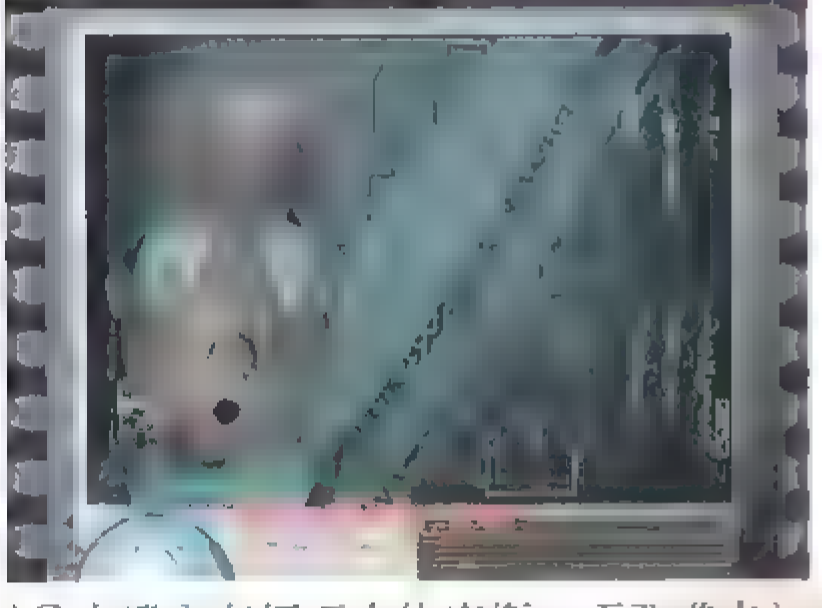
碧月



太空船落地，碧月基地航管塔台就要求核對密碼，回答GREEN MOON之後，裝備艙門開啓，Twinsen換上了笨重的機械裝甲，這下子任誰也認不出來了。在月球上走路果眞像電視上看到的飄呀飄地，Twinsen找到了大廳，報告之後取得通行證，接著便到基地入口。「不知道Baldino人在那裡，先從這棟找起好了。」

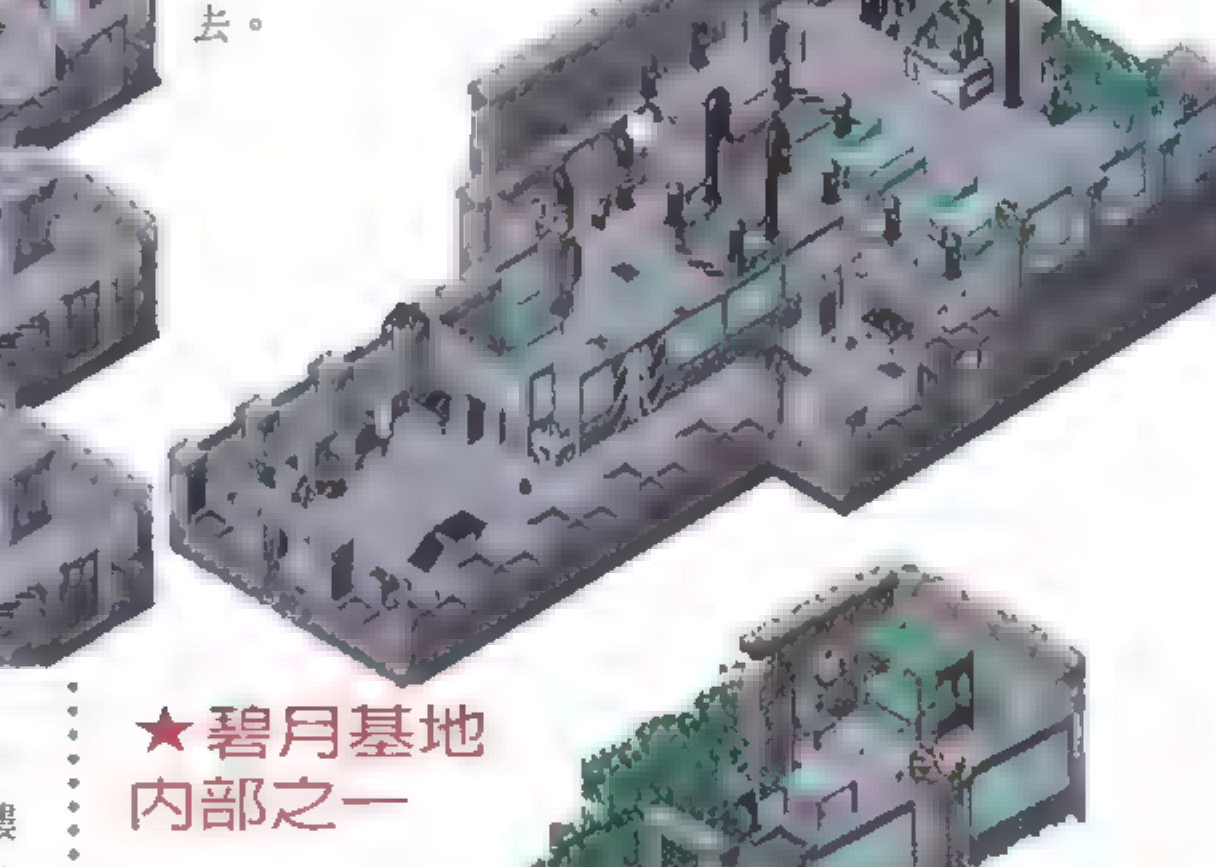
Twinsen看著牆上的◇記號，進入更衣室把太空裝卸下，門會自動開啓，修理了兩個守衛後，到控制台處把　、　和　大樓的門鎖開啓（紅燈→綠燈），然後 Twinsen走到基地平面圖前，順便用影像板把地圖做了一個備份。

★碧月上的太空基地



在△大樓內終於找到了Baldino（○大樓內有打不完的守衛，不要進去），Baldino看見Twinsen來很是高興，並說：「Twinsen你終於來了！太恐怖了，Esmers人在碧月上建造了推進器，並將它推向Twinsun要爆破它！據我所知，他們是遵從他們的神之旨意，要實現古老的預言，使他們的星球Zeelich恢復舊觀。」在Baldino身邊的士兵接著說：「是眞的，我們被黑僧侶騙了，他說我們的神重現了，現在我們必須想辦法阻止這件事的發生；然而推進器是由Zeelich星CX島上的控制中心遙控的，要避免災難的發生，唯一的希望就是將它摧毀。」「那還等什麼？我們必須拯救Twinsun！」「跟我來！我會帶你們到反抗軍那邊人，只有他們才會幫助我們，他們經常出現在酒吧和地下集會的地方　此處不宜久留，快走！」

不料才剛出門，士兵就遭到槍擊而死，臨終前再三交代Twinsen要盡快趕到CX島去，兩人從X區逃了出來，Baldino把太空船停在火山口外；從碼頭溜出去後，換上太空裝，Baldino身上奇奇怪怪的東西眞是不少，一拉扣環，兩人就像衝天炮一樣飛了出去，咚咚兩聲全給塞進了太空船裡面。Baldino快地啓動太空船，遠離碧月而去。



★碧月基地內部之一

★碧月基地內部之二

（下期待續）

俠客英雄傳3

完全攻略 上

／ALEX

明朝中葉以降內憂外患、兵連禍結：朝廷內部因宦官攬政作威作福，而致朝綱不振；北有蒙古民族侵略騷擾長達百年之久，日本海盜則勾結中原奸民，為亂江、浙沿海千里。朝廷派兵幾番討伐皆無功而返，於是便有俠義之士結盟成黨，內抗腐化無能的朝廷，外禦日愈猖獗的海賊。其中，東南沿海有清風莊，長江北岸則以丐幫為首，十船會次之，餘人小門派更不可勝數。

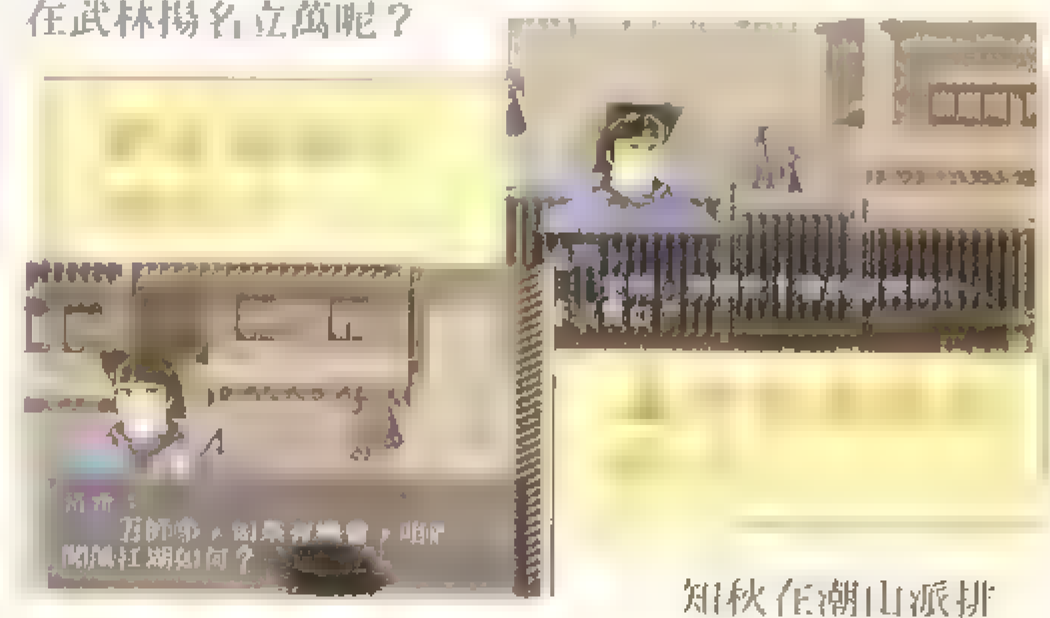
十年前，一場武林浩劫終於趨緩，正邪兩名英雄手中，但始作俑的西域魔教自始至終仍未放棄進佔中原的野心。當年的五大門派在血戰之後皆損兵折將，元氣重挫；除了少林、武當和丐幫之外，繼起者有善於使毒，且擁有與一訣一數齊名的獨門五毒滅絕神功的「五毒教」、崛起於兩廣，以嶺南劍法橫掃長江以南的「嶺南派」；與此成對立之著名者有海西的「霓月門」、江南潮山的「潮山派」與號稱江南第一莊的「清風莊」。

由於現今魔教蠢蠢欲動、伺機待發，故由當今武林盟主武當掌門楚子敬，邀集八大門派在潮山召開武林大會，共商對付魔教復出之策，及後年中秋於武當選舉武林盟主事宜。

雖然名門正派自有安定武林的正面意義，但其中為了一己之私而苟合取容、勾結奸人、背師叛祖者亦所在多有。於是，帶有英雄豪傑來自亂世，卻又揚名於亂世之中…

〈潮山派〉

五歲就來到潮山派的張知秋，歷經十五個寒暑仍然只會要一套『掃把功』，這得歸因於他在師父申屠紅跟前不得寵，至今也沒見他傳授過知秋任何武功。連知秋自己都很懷疑，單憑這式神功如何在武林揚名立萬呢？



知秋在潮山派排名第五，上有連正陽、連翠、楊如臨和褚奇四位師兄，下有師妹藍琳琳。說起這位小師妹，知秋可感到窩心了，整個潮山派上下也只有師妹和潘師父還當他是個人看待，才不像師叔連昱斌二父子，簡直視知秋如豬狗。他們父子對知秋慣有的冷言冷語和敵視對待，也常惹得其他師兄弟替知秋抱屈。

丁雄和丁寶想創一招雙劍合璧的劍武，只可惜知秋幫不上忙…多虧他心裡還有知秋這位五師

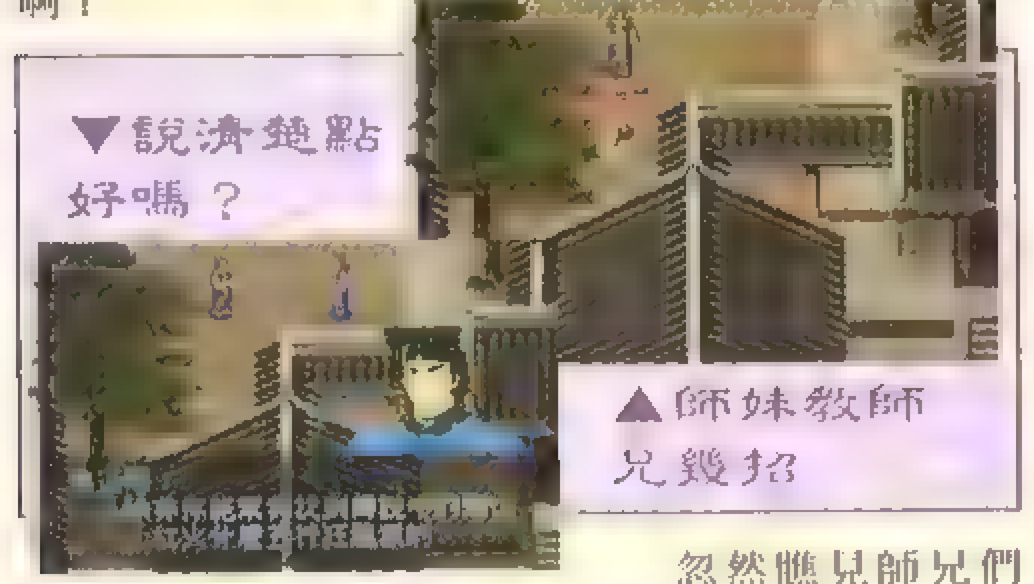
俠客英雄傳3完全攻略（上）

兄。四師兄褚奇口訣背了一半，竟臨時想起杏源鎮出美女，他邀知秋一同下山闖蕩江湖，並取個「潮山雙雄」的名號！知秋心想，潮山雙雄要掃把神功？還是別鬧了…

▼欺人太甚啦！
▲人在牆角下啦！

知秋來到前院左下角時，忽聽得師父的叫喚，回頭一瞧院前廣場，眾位師兄弟們早已到齊了…掌門於院前抽問徒弟們的武功心法和口訣，並要知秋背一段掃把功…這掃把功還有名堂？掌門聲稱此乃武學根基，若不紮根基礎則無法修練高深武功。知秋支吾唸了幾句，竟惹得滿門舌辯…掌門趕緊吩咐他去將昨日採收的藥草拿出來晒晒。

眾人散去後，知秋獨自穿進左邊巷道來到後院；途中三師兄安慰他不必難過，反正這種難堪也不是一兩天的事了…進柴房端出藥草後，端起掃把就在後院練功吧！望著滿地的落葉，知秋不禁感慨世間人情冷暖，自己的處境可也是「一葉知秋」啊！


▼說清楚點好嗎？
▲師妹教師兄幾招

忽然瞧見師兄們練著從未見過的招式，那是什麼武功呢？不由自主地跟著用掃把比劃幾下…跟著出現了師妹的身影，師妹表示，這幾招是「穿楊劍法」的薛雪雙飛式，並偷偷地教了知秋幾招。如果師妹能時常教他，知秋也就不用窩了十幾年還只會一招掃把功了。

師妹離開後不久，大師兄連正陽跟著出現，他瞧見知秋未經掌門師父允許，竟然偷學派中武功，要是讓他去向師父稟告，知秋也自知事態嚴重。連正陽抓住知秋的把柄，要知秋幫他找到潮山傳說中的五行狂風猿，據說那是珍奇的動物；知秋要是能找到，連正陽答應不稟告師父。

知秋問清楚狂風猿的出沒之處後，獨自往前院大門走去。背後聽見連正陽語帶恐嚇的說道，若是無法在太陽下山前找到，他恐怕會反悔的。

〈潮山〉

南邊的長階乃下山之路，擅自下山可是會遭師父嚴懲的，知秋並不想添加麻煩；可是，西邊的潮山禁地也有禁令，為求堵住大師兄之口，知秋也只好冒險一試。

〈潮山禁地〉

洞穴之內幽暗無比，該不會有猴子吧？離洞口不遠處見有火光，上前一探，鍋中燒的可是熱騰騰的金針排骨湯；知秋忍不住饑餓喝了一口，但覺全身熱了起來…味道有點怪，跟潘師母烹煮的好像不一樣？

回頭正要走開時，背後忽蹦出狂風猿…不！是一怪人…此人謂知秋所喝之湯，是他熬了七七四十九天，且以上等藥材煉成的補湯，是用來醫治他的雙腳用的…知秋這才留意到此人座下是帶有滾軸的板車…

怪人見知秋衣著知秋是潮山派弟子，二話不說在他身上點了三大死穴，揚言三日內若不解開穴道，屆時將會經脈倒轉，一命歸陰。怪人道其乃知秋必須補償偷喝補湯的結果，他要知秋去幫他偷派中的「潮山藥經」，據說經書上載有治癒他雙腳的方法。知秋初時不從，但遭到怪人再點穴，這下子只剩兩天了。

可憐的知秋，到處受盡各種威脅。如若不從，那豈非坐以待斃？

〈潮山派〉

這該如何是好？偷經書的罪任誰也扛不起啊…剛走入大門即一怔，繼而誆稱找柴火迷了路。連翠則說今日有六大門派的前輩前來作客，吩咐知秋快去準備。知秋心裡盤算著，藏經閣戒備森嚴，要如何進去呢？

趁著大夥兒都忙著，先到後院的藏經閣去探探路子…連正陽看守著藏經閣大門，他一見到知秋立即問及狂風猿下落，碰巧連翠這時上來附耳幾句，連正陽乃轉而要知秋暫代他看守藏經閣。知秋趁兩

人走開時，進入藏經閣尋求經書。

翻遍了樓上樓下的書櫃，就是不見藥經的影子…知秋轉而在牆上摸索，結果於樓上北面牆掛著的畫軸後方摸出「潮山藥經」，收藏得真隱密啊！不巧連正陽這時折回，他瞧見知秋竊取經書，強拉著要去見師父…

▼找到潮山藥經了

▲不出狀況不行啊！

到了廳內，各門派掌門俱皆到齊，連正陽不識大體當眾宣告知秋犯行，此舉惹來諸多門派的冷嘲熱諷，掌門申屠紅的面子可掛不住了…還是少林住持厚道，他表示外人不便涉入潮山派家務事；而武當掌門則稱，今日與各派掌門研商對付魔教復出之事，家務事可暫擺一邊，俟後再做處置。潘師母乃順勢示意知秋先行退下，這才解了潮山派的窘境。

連正陽見知秋有師母撐腰，心中忿忿難平，撂下狠話後悻然走開。這時師妹也趕上來詢問知秋是否受到掌門為難，看來這位師妹對知秋可是情有獨鍾啊！

▼死了就沒得玩了

▲哪壺不開提哪壺

怎麼辦好呢？只剩一天時間了…知秋已然口吐鮮血了，再不想辦法，恐怕小命休矣…來到後院時，連黎督促知秋砍柴，說是師父有令，中午前不砍完就不准用飯。知秋哪還有心思吃飯呢？身體越來越難受…事到如今，不如求助師父吧？可是師父一旦知情，鐵定饒不了他…還是去找怪人請罪好了，怪只怪自己無能為力…但是，怕會死無全屍吧！

可憐的知秋，死到臨頭猶不敢求助於同門，不如就到禁地找怪人做個了斷，那倒死得痛快一點

〈潮山〉

走出大門時，知秋實在撐不住了，莫非命該死於潮山之中…使盡最後一絲力氣，還是找怪人去吧…

〈潮山禁地〉

知秋死命地向怪人求饒，但怪人卻要他再去偷一次…怪人非但授與知秋內力，還傳授他輕功。為了成事，他甚至先解開知秋部份穴道，期能多活一日。知秋見此情此景，不免心生感慨，命裡該偷終須偷…

〈潮山派〉

來到大門時，知秋運用輕功一路飆進藏經閣，取得經書又一路回到大門前。眼尖的連正陽瞧見知秋身影，心想該不會又去偷經書吧？

▲真是冤家路窄

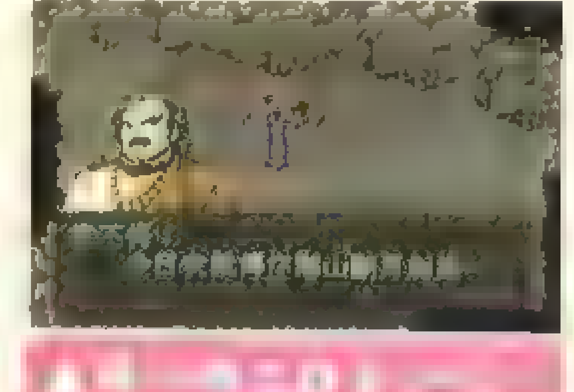
眼看經書到手，知秋喜不自勝，總算可以交差並撿回一條小命了。

〈潮山禁地〉

怪人見經書順利到手時興奮莫名，免不了對知秋誇上幾句，隨即卻又陷入一陣沉思，知秋彷彿聽到他自責對不起垠兒…怪人說道雙腳是被師父所廢，而他師父正是「斷月劍法」創始者－宋鳴桐。知秋回想於藏經閣曾見過潮山派祖譜記載，宋鳴桐乃潮山派祖師爺，怪人既稱師祖為師父，莫非他是大師伯袁不悔？

既然是師伯，何以今日潮山派掌門不是他，而是二弟子申屠紅？袁不悔只嘆是命數，誰叫他愛上身為五毒教人的垠兒，並稱垠兒現在也許已當上一教之主了；自古有云，正邪不兩立，他與五毒教人來往，自然不見容於同門，事情發展難免摻上悲劇色彩…

袁不悔得知申屠紅從未教過知秋武功之後，慨然答允要教授知秋幾招；既是同門師伯，武功該也是



▲[illegible]

俠客英雄傳3完全攻略（上）

一脈相傳，知秋諒不致背上欺師背祖罪名。師伯先替他打通任督二脈，接著傳授「斷月劍法」。此乃潮山始祖所創，劍法虛靈，步形飄渺；劈星斷月，所向披靡…

臨走前，師伯交待莫向潮山派提及他的行蹤，知秋豈敢不從？

潮山派

回到大門時但見掌門連同一干弟子正候著知秋，眾人虎視眈眈地瞅著他瞧－出事了！盜取經書之事已露了餡，上回已輕饒過一次，今日恐是難逃嚴懲…掌門追問指使之人，知秋卻是絕口不提。掌門盛怒之餘欲祭出門規，幸為師母所阻。潘師母對知秋曉以大義並動之以情，謂經書要是落入惡人之手，恐不利於本門；知秋一時情急說溜嘴，供出劍仙師伯。

知秋萬萬沒想到，據實以告竟然多了一條擅闖禁地的罪名；前人的恩怨，知秋也僅一知半解，詎料掌門師父會據此而決定將他逐出師門。看來，與派中叛徒私通的罪責，任誰也說不得人情了。潘師母讓知秋回房收拾東西下山去，而旁邊的師妹早已哭成淚人兒…

罷了！與其留在潮山受盡欺凌，不如下山闖一番，也許反而能尋得自己的一片天空。想想也沒什麼東西可收拾，還是早點下山去吧！

（離潮山）

知秋剛走出大門，潘師母與師妹隨後跟了上來。師母帶了幾套換洗衣物給知秋，外帶些許銀兩和刀傷藥。整個潮山派仍然只有師母和師妹還關心他，但事情演變到這般田地，知秋不走也不行了。

▲順便給一個皮箱吧？

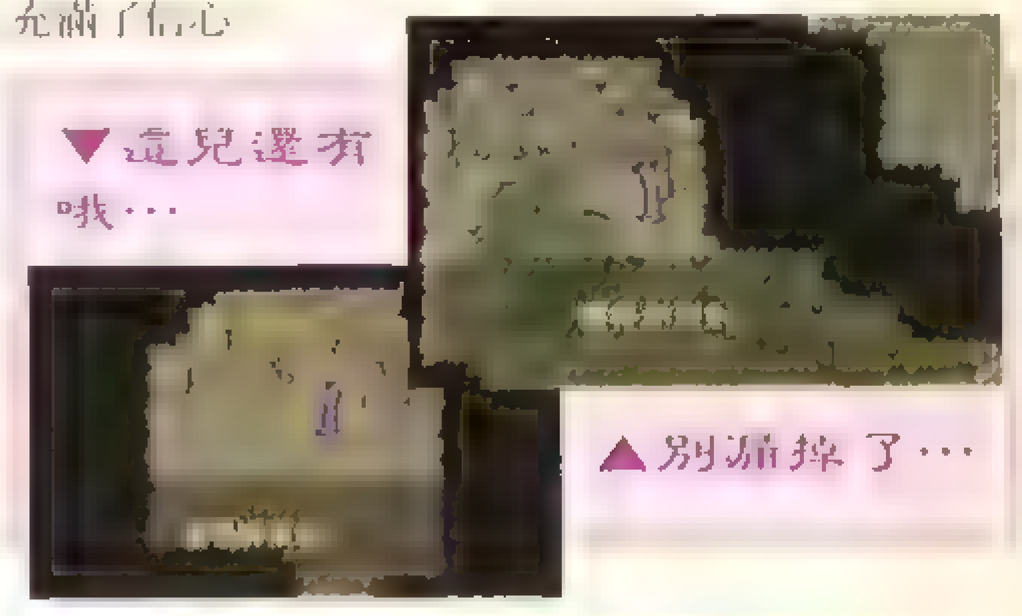
儘管木已成舟，但知秋仍然心裡存疑，有這麼嚴重嗎？

潮山禁地

此去恐怕再無機會見到大師伯，原想找大師伯辭行，但卻遍尋不著大師伯的蹤影。只見一鍋湯藥正燒得滾燙－咦？什麼聲音？左下方的洞壁通了，知秋來到石碑之前竟搜出一把「赤烈劍」！

石碑後方的牆壁瞧著挺怪，往前一站竟然穿過牆去…順著右方的堤岸來至底處，赫見有把劍插於石座之中。知秋回頭再由左方堤岸行至底層，這兒有四具爐火燒得正旺，知秋依序將左上、右下、左下和右上的爐火捻熄，這才真正使爐火不再復燃。

回到石座前乃順利拔「海潮劍」！這會是大師伯的珍藏嗎？有了這兩把劍，知秋首度的江湖行遂充滿了信心。



▼這兒還有哦…

▲別漏掉了…

大[illegible]

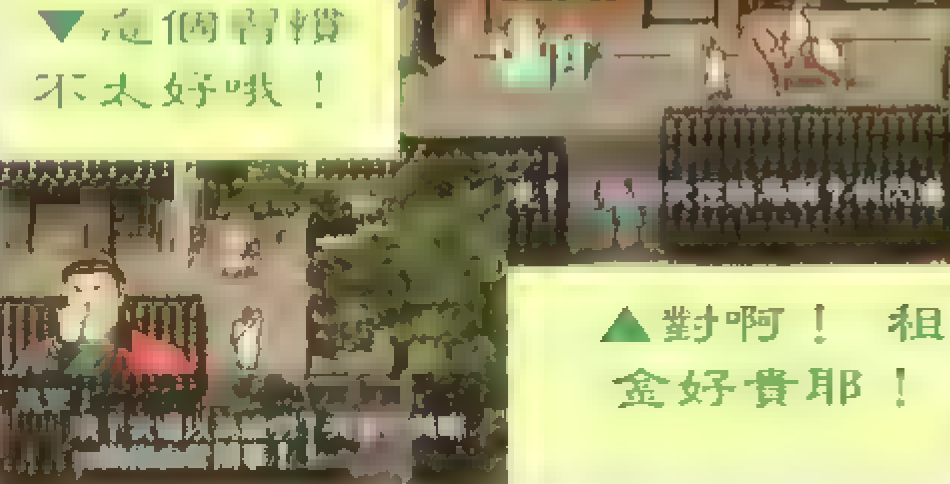
中原不愧是物產豐沃之地，知秋隨地挖掘竟也獲不少合用之物。

當聽四師兄提起杏源鎮，不妨先去開開眼界吧！

杏源鎮

鎮上的熱鬧景象可大大滿足了知秋這鄉巴佬的好奇心，甚至有算命仙人斷定他是關係武林興衰之人，這話可把初生之犢嚇著了。

聽聞清風莊主的千金極為貌美，但因從未見過段莊主現身之故，該莊似乎蒙上一層神祕色彩。鎮民盛傳段莊主收藏了很多寶劍，特別是傳家之寶「玄鐵劍」。



▼這個習慣不太好哦！

▲對啊！租金好貴耶！

不知哪家的十二少，竟然當街騎馬蹓躂。知秋利用挖掘得來的礦石，請鐵匠重新鑄了把好劍。由鐵匠身後的巷道來到鎮北時，驚見一名女子遭壯漢騷擾…此人叫姚擎，所使招式為嶺南劍法…

姚擎遭知秋打跑之後，女子向前道謝並自稱段紫霜，她見知秋已然受創，遂邀至家中療傷。

〈清風莊〉

因緣際會，知秋有幸見到段莊主；他吩咐女兒紫霜好生照料知秋，經敷上家傳金創藥之後，知秋已無大礙。段莊主再進屋時，問及被誰所傷，知秋依照段姑娘之言道是街頭混混，不足掛齒。莊主聽後稱讚一番，除了請知秋留在府中休養，並贈予九陰大補丸。

聽紫霜說，段莊主經常協助朝廷前往攻打海盜，但有些事似乎很神祕，她只知道曾祖父是位大將軍，餘則所知有限。紫霜離去後，知秋乃獨自於莊中逛了起來

家僕表示，莊主生性喜歡結交各路英雄豪傑，但只要與官府朝廷有關之人，他則一概不予理會；想必莊主攻打海盜是為了救民，絕非為了回朝廷邀功才好

段莊主的弟子林得賢對知秋甚懷敵意，想是與紫霜有關；看來他心情欠佳，那就別惹他了。據家僕私下透露，這位莊主的大弟子，人既懶散，脾氣又差，知秋心裡不由納悶，段莊主怎麼會收這號人物為徒呢？

前院左廂房裡再見到紫霜，她邀知秋到南邊市集逛逛，知秋只好奉陪了。

〈杏源鎮〉

二人逛至物攤前，紫霜似乎挺中意攤上的情身結，加上小販不住的鼓吹，知秋乃買下贈予紫霜，直得小姑娘心裡喜滋滋的…逛得有點累了，還是回莊內休息吧！

〈清風莊〉

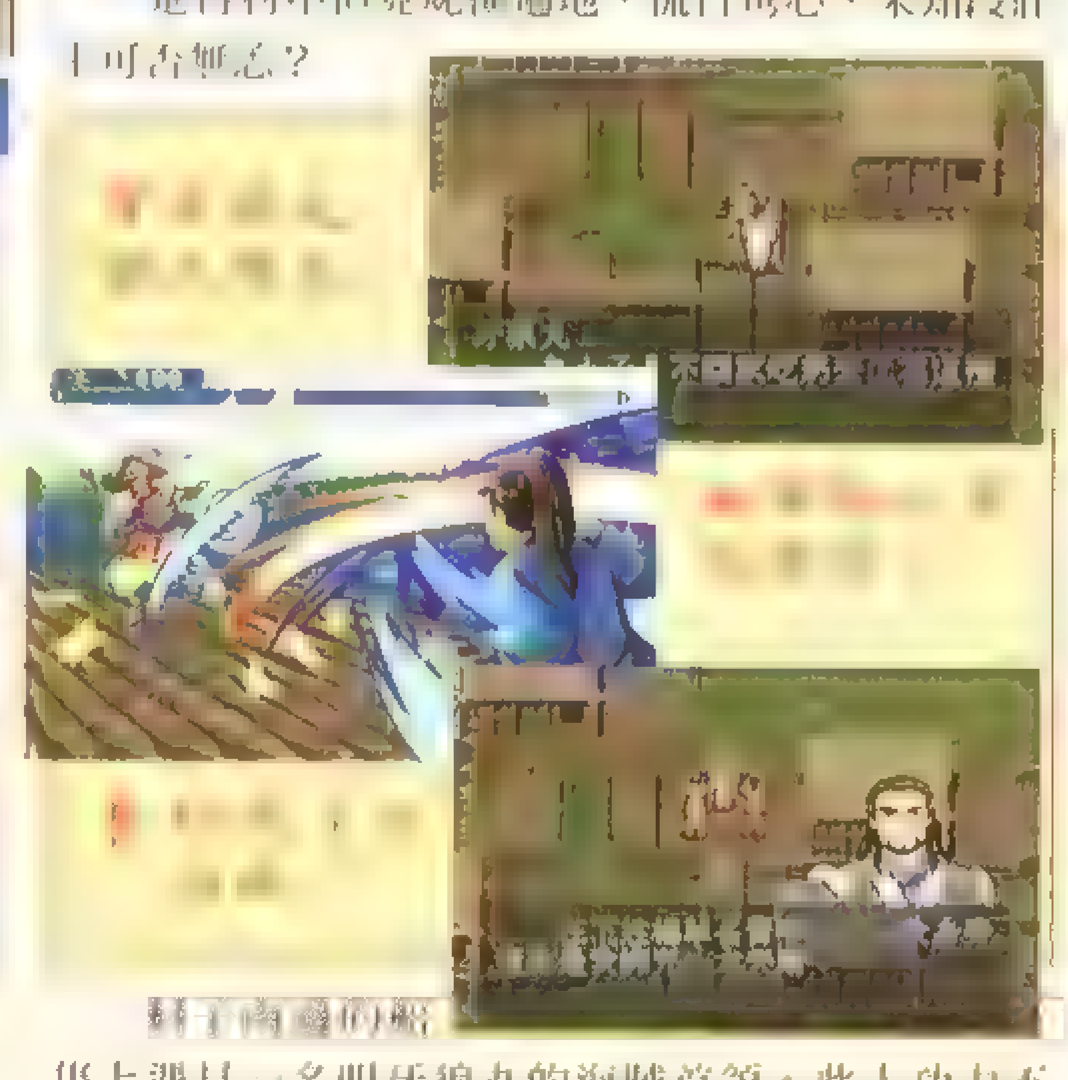
回到莊內只見林得賢一付悠哉神情，餘皆不見

人影？來到後院忽聞何總管叫喚…他說莊主接獲臨時消息，得知東南沿海的倭寇又趁勢作亂，莊主已帶領弟子們去和丐幫會合。

海盜有扶桑人，也有漢人。只因朝綱不振，嚴嵩父子二人貪贓枉法，矇蔽天子；殘害忠良，魚肉黎民百姓，是以盜匪猖狂，海賊四起…知秋有意前往協助莊主，紫霜告以東南沿海的翠英村是莊主與其他們派慣常的會合之地，知秋遂獨自往東南沿海而去。

〈[illegible]〉

進入村中但見屍橫遍地，怵目驚心，不知段莊主可否無恙？



村子南邊的船隻上遇見一名叫牙狼丸的海賊首領，此人功力不俗，知秋費了很大力氣才擺平…他，之後出現兩名丐幫弟子，一為楊青，一為木天賜。他二人對知秋甚表惺惺相惜之情，頗有相見恨晚之憾。這時，段莊主也現身了，他邀二人前往清風莊設宴款待，但木天賜表示幫中有事不便久留。

段莊主離去前囑咐知秋務必前往清風莊再聚，與楊青、木天賜互道珍重後，知秋乃隻身再踏上清風莊。

俠客英雄傳3完全攻略（上）

〈清風莊〉

回到莊內一心只想再見紫霜一面，便逕自來到後院。瞧見她正尋找母親生前所贈的珍珠項鍊，因爲打散了，所以尚有一顆珠子沒找著。

知秋發現北面牆角下有閃光，伸手拾起時碰巧誤觸機關，只聽得一聲巨響…兩人循聲找去赫見西北邊的圍牆已開啓一道入口。閒來無事，不妨進入探個究竟…未料傳來何總管的叫喚，紫霜乃提議留待有空時再進秘道。何總管道是莊主正在大廳候著，紫霜乃拉著知秋一同進入大廳。

廳中有多名來客，爲首者乃嶺南派掌門凌青志，他直誇紫霜秀外慧中，國色天香。知秋瞧見凌掌門身後之人可不是奇徒了姚擎嗎？…凌掌門坦言，今日是爲弟子姚擎提親而來，紫霜聞言不由怒火中燒，諸多衝撞。段莊主恐有失大家風範，遂將紫霜斥回房裡。

▼妳以為玩
…

▲…

這門親事別說紫霜不樂意，就是莊主本人也是不假以辭色，一口回絕。凌掌門眼看提親不成竟然惱羞成怒，兩派做不成親家，看來只得做仇家了。

段莊主心中有所顧忌，他擔心惹不起嶺南派。知秋見禍端已生，決定明日離開，莊主挽留不成，只好請他明日一早再動身。

這時的清風莊來了大批錦衣衛，爲首之人叫龐勉，於莊前大聲吆喝要見莊主…龐勉說是奉九千歲魏公公之命，前來搜捕東林黨餘孽。這批東廠鷹犬道非常，調戲紫霜不成，又將知秋毆打成傷。眾錦衣衛在搜捕無著後揚長而去，莊主輕聲嘆道，該來的總該會來…

▲…

眾人散去後，知秋來到紫霜房裡向她告別，紫霜要他在離開之前先到一個地方。知秋對於後院的秘道也很好奇，於是兩人遂往秘道入口而去。

經過莊主房門口時，聽見莊主喃喃自語。嶺南派實乃不良幫派，分明是藉提親前來挑釁，難道清風莊果眞要斷送在他段天章手裡？眞是多事之秋，最近老有朝廷的人來找麻煩，又是東廠，又是錦衣衛的，不知在打清風莊什麼主意？

〈清風莊秘道〉

秘道內四周牆上佈滿了圖案，看來像是某種武功招式。莊主也在秘道內擺放了許多兵器，不知秘道對莊主有何意義？

▲這裡有點兒…

人正想探查時，外頭又傳來何總管的叫喚聲。叫得眞不是時候，只好先出去再說。

〈清風莊〉

來到莊主房內時，知秋再度辭別，莊主也留知秋多留幾天，他也明白女兒很希望知秋能待下來。

知秋甚有自知之明，他只答應會常來探望霜兒。既然去意已決，莊主也不便強留，知秋乃繼續他孤單的旅程。

〈杏源鎮〉

來到客棧先要間房休息，鄰房不知幹何勾當，知秋瞥見床帳之內不時探出人腦，弄得知秋一夜不得安眠…

隔日一早步出客棧時，市集怎地悄無聲息？人都跑哪兒去了？往南走不多遠時，身後竄出一黑衣人，他正遭到追殺；知秋見黑衣人身負重傷乃上前解危，黑衣人趁隙逃離，知秋遂與兩名神祕人大打出手。這回糗大了，知秋豈是兩名神祕人的對手？不得已只好逃之夭夭了。

〈山神廟〉

驚魂甫定的知秋原想進山神廟裡避避風頭，不料卻撞見如驚弓之鳥的黑衣人，黑衣人顯然傷勢嚴重，隨即不支倒地。黑衣人稍歇過後神智較爲清醒，他見知秋不失爲忠厚之人，遂強忍住傷痛說出一段原由。

二十年前武林面臨一場浩劫，中原五大門派與

西域光明聖教展開一場殊死戰。當時有二人帶領五大門派攻下光明聖教總壇，但這些所謂的名門正派，背地裡幹的卻是比魔教還殘忍的勾當…方才追殺的兩名神祕人正是光明聖教八大法王中的摩呼羅迦王與阿修羅王，黑衣人則是當年帶領五大門派的二人之一，名叫趙蒙。

今日之所以遭到追殺，為的是「三歎劍譜」。此劍譜源自光明聖教，經過二十年前的一場血戰而落入趙蒙之手，可惜劍法博大精深，至今趙蒙仍未能領悟其中的第三式。趙蒙開口託付知秋代他完成一件事，將劍譜交給他的親生兒子趙闢風，希望兒子能練成三歎劍法。只不過，他的兒子已失蹤多年了…

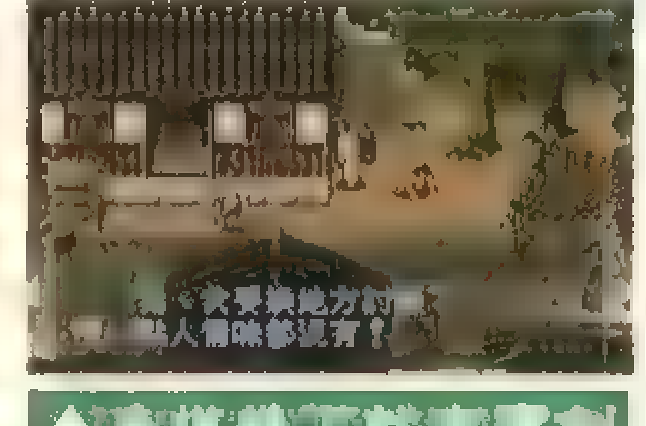
趙蒙臨終之前交待知秋別走露身懷劍譜之事，否則後患無窮。知秋決意要完成趙前輩的遺願。

未知翠英村經此浩劫，重建工作進行得如何？知秋決定先往探視一番。

〈翠英村〉

村子經此大難已元氣耗盡，泰半村民俱淪為乞丐。只是，乞討得到東西嗎？

自從海賊肆虐之後，村民對外來客即充滿敵意。船上一名江湖人士見到知秋誤認為賊寇，出手就打…不料此人武功甚高，知秋得伺機抽身逃離才是。



屋角有名乞丐已餓得趴在地上了，知秋瞥見他屁股底下壓著一把劍，多次嘗試之後，終於抽出一把「雷鳴劍」。有了這把劍，知秋可以省下不少鑄劍的銀兩了。

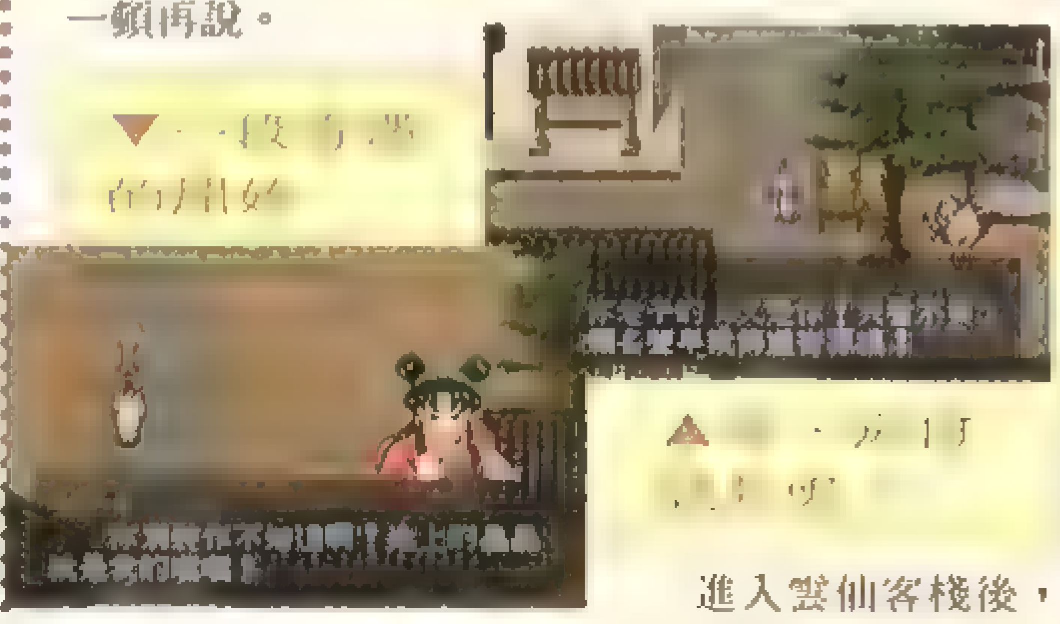
往北到山神廟上方渡口，這兒有渡船可渡過江去。

上岸後再往北不遠處有城鎮可供歇腿。

聽一名老乞丐說，海西的覓月門是一邪惡的神祕教派，他們就靠著一招「鬼龍刀法」橫行江湖，老人警告碰到時可得小心。

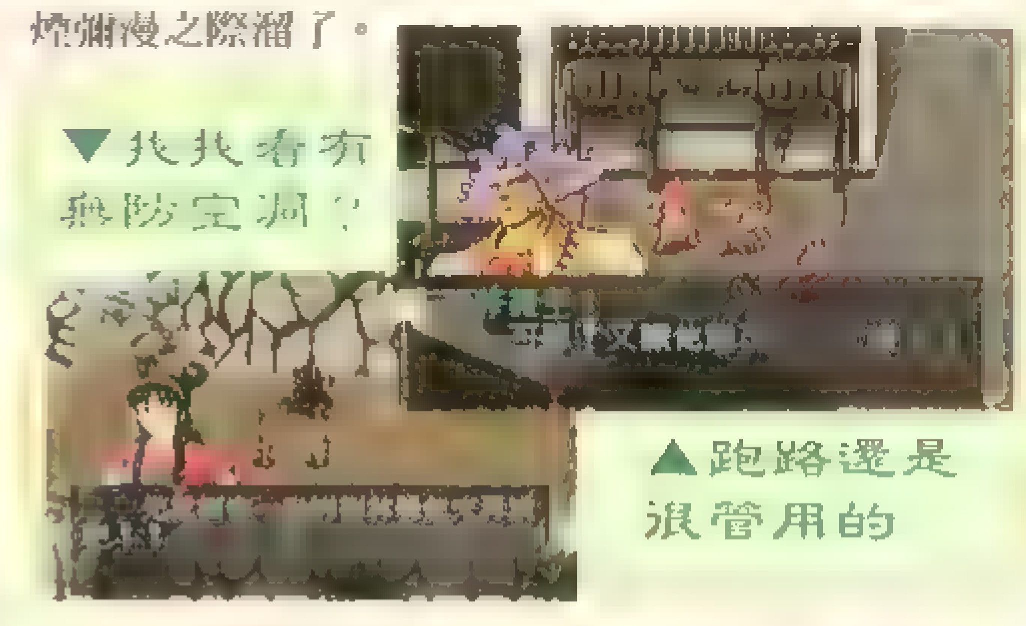
村北牌樓前有名扶桑人，瞧見知秋身懷佩劍劈頭就打…所幸知秋已非昔日吳下阿蒙了。

往鎮內西北的街道走時，不留神踩碎了一名女子的蟈蟈…原來是地上爬行的小蟲，女子要知秋賠她寵物不成，竟然吆喝知秋跟著她並須唯命是從；知秋念及有錯在先，只得耐住性子瞧她要什麼花樣。女子交付的首要任務，就是先陪她上酒樓飽餐一頓再說。



進入雲仙客棧後，女子叫上一桌酒菜大快朵頤。女子自稱柳嬋鳳，言談間透出一派自負、任性，還帶點刁蠻。一個不樂意，便放著酒菜不吃，嚷著要知秋再跟她出去。

走出客棧時，又碰上先前那兩名光明聖教的法王，想必是追「三歎劍譜」而來。知秋一時嘴快討了一頓好打，還好柳嬋鳳的腳程也不弱，兩人趁迷煙瀰漫之際溜了。


▼找找看有無防守漏洞？

▲跑路還是很管用的

跑至鎮的另邊牆角時，柳嬋鳳已上氣不接下氣，她顯然是撐不住了。她雖然受了點傷，但脾氣

俠客英雄傳3完全攻略（上）

卻絲毫不受影響…這廂後頭又有追兵，她乃提醒知秋先一起躲到位於此鎮左方的莫愁嶺上…

〈莫愁嶺〉

二人逃至嶺上，知秋試圖要幫柳婵鳳運功療傷，不料阿鳳卻真氣倒轉並感胸口鬱悶…這時，背後又傳有人語聲，阿鳳聽出來人是五毒雙煞，遂叫知秋儘速帶她離開此地。

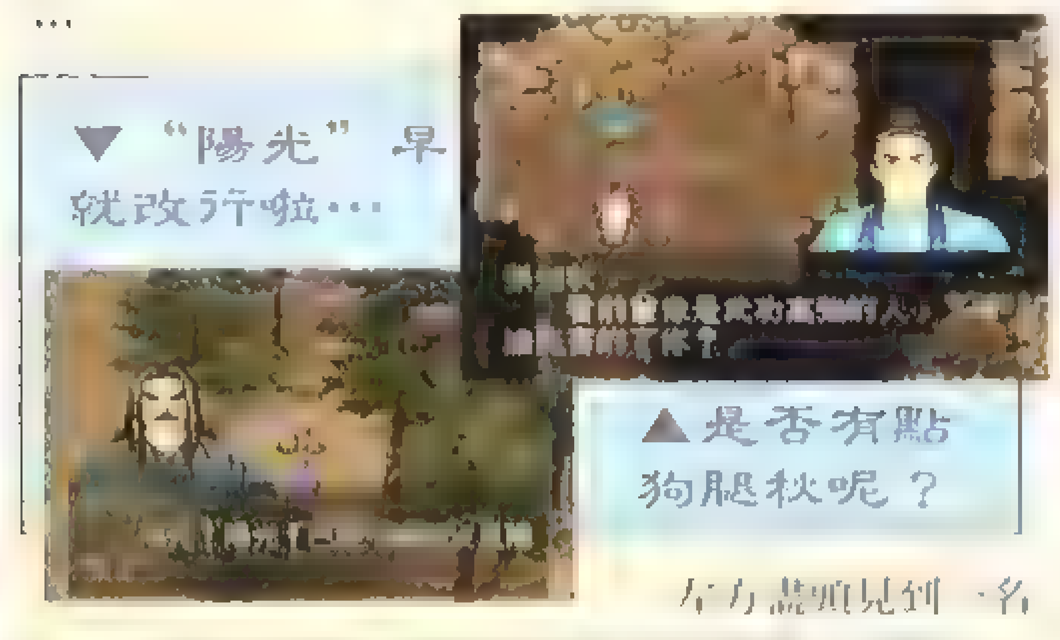
繼續跑至山峰時，知秋忍不住問起五毒雙煞究竟何方神聖？但阿鳳卻未加理會，只催促知秋找個隱密的樹林躲起來再說。

後頭既有五毒雙煞追趕，而前方山腳下又有光明聖教的兩名法王站崗，知秋迫於無奈只得扶著阿鳳往左方的樹林躲將起來。

詎料樹林中埋有陷阱，兩人但覺腳下一滑，而跌入地洞之中…

〈莫愁嶺秘洞〉

知秋只覺得洞內壁畫好生眼熟，莫非是在清風莊秘道內所見過的？…哪兒傳來的聲音？先找找看…



▼"陽光"早就改行啦…

▲是否有點狗腿秋呢？

左方盡頭見到一名怪人，情況與潮山禁地見過的袁不岳師伯相類似，此人的雙腳也已全廢…知秋鼓起勇氣探詢，怪人道是為親爹所害。提到壁上圖案似覺眼熟，怪人急促問道與清風莊的段氏章是何關係？

原來他與段莊主是兄弟，名叫段興。他口中的死老頭就是他的親爹段謙，因在清風莊的狼牌十八道秘道內設下機關，因故而導致他廢去雙腳，以致他對自己的親爹充滿怨恨。

段興承認壁上圖案確是他所刻劃，據說那是種絕世輕功，練至上層可以飛簷走壁，移神幻像…

段興識出阿鳳身中西域的「煉魔狂風舞」，如果三十個時辰內不救治，小命恐怕休矣。

知秋答應揹段興出洞口，換取他出手救治阿鳳。先扶著阿鳳到洞口時，段興卻早已到了，據說此乃「七星追魂步」輕功的神妙。

知秋陸續將阿鳳與段興揹出洞口，他心裡不免感到納悶，段興既有如此輕功，何不自己飛出洞去?!

〈莫愁嶺〉

到得嶺上，段興言道，可以試著將他所說三種藥草放在一起熬成湯藥給阿鳳服下，或許會有奇蹟出現也說不定。但是，這三樣東西不是易得之物：

一是明曬果，雖在秘洞之中，但恐不易見到；

二是天雪山上的百戀花，此花每一百年才開一次，下次開花的時間快到了，可以碰碰運氣；

三是覓月門後山壁岸邊的毒瑩草，欲取此物必須經過覓月門前的四位高人。此草世稱至毒之草，原是覓月門前任掌門在通天嶺上閉關練時，因與冰山巨蟒博鬥被咬傷，因緣際會才巧遇一甲子方能長成的毒瑩草，以毒攻毒才壓制了巨蟒的毒性而存活下來。

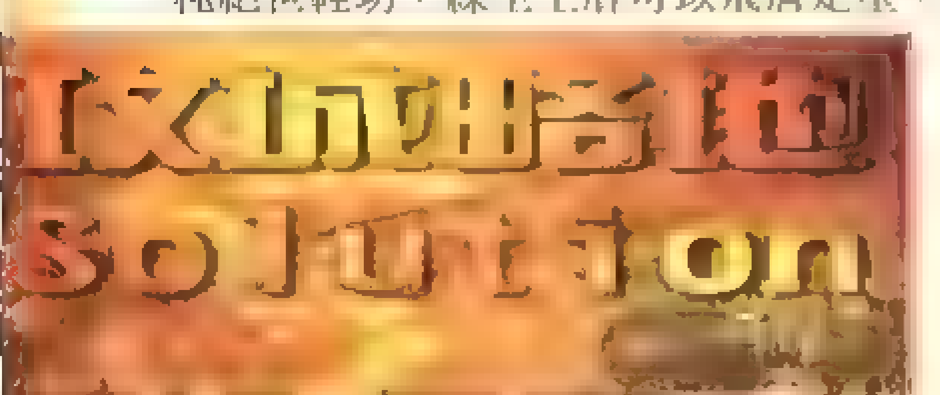
段興說完話就離開了，知秋滿懷希望地要前往尋找藥草，但阿鳳提醒他，秘洞內的圖案猶未解，若能習得「七星追魂步」，要取藥草應該會有幫助。於是兩人又往樹林內找尋秘洞的入口…

〈莫愁嶺秘洞〉

知秋先來到右上方刻有「岩面獨靜坐…」的壁畫跟前，不知怎地竟轉而置身於先前段興出現之處…瞧過地上的圖紋，這該就是「七星追魂步」了。

由於阿鳳的鼓勵，知秋很快的就學會了「七星追魂步」，接著回到「岩面獨靜坐…」的壁畫前，地上已出現了明曬果。

〈莫愁嶺〉



再爬出秘洞欲步下山嶺時，知秋心裡也擔心其餘二種藥草能否順利找到…希望阿鳳的命夠長。

〈渠中嶺〉

由太和鎮北方繞過莫愁嶺有另一座山，遠遠地瞧見山頂覆雪，這該是生長白戀花的大雪山吧！

〈大雪山〉

沒料到異常順利地在山頂西北方的山壁上發現白戀花蹤跡…段興說的話太嚇人了，看來是阿鳳命不該絕。

〈覓月門〉

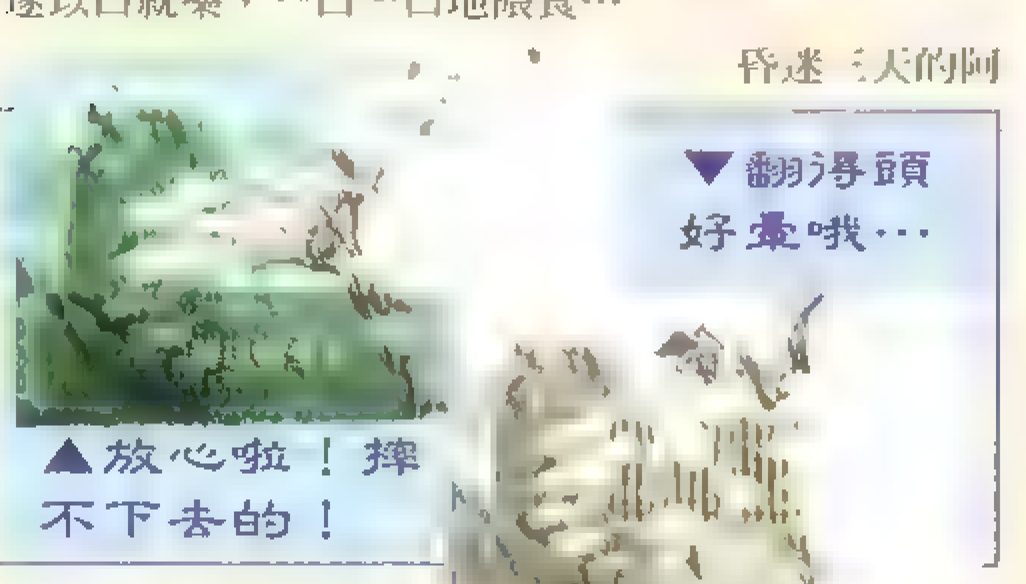
大雪山左方的山頭正是覓月門所在，洞口「覓月仙境」牌匾高懸，煞是氣勢逼人。進得洞內果然遇有四大高手…四位高人聽聞要找毒螢草，示意知秋真得些本事來拿。

高人武功果然相當高，知秋顧慮阿鳳身中之毒，於是拉著她拔腿跑向左方出口…四位高手已看出[illegible]數劍法又重登江湖了。

這一邊，知秋二人則由覓月門後山登上了通天嶺。

〈通天嶺〉

左方橫出山壁的樹幹上順利尋獲毒螢草…知秋就地和著三種藥草熬成湯藥給阿鳳服下，不意阿鳳竟將湯藥盡數往外吐。一時情急，無計可施的知秋遂以口就藥，一口一口地餵食…



▼翻得頭好暈哦…

▲放心啦！摔不下去的！

昏迷三天的阿鳳終於醒了，她明知是知秋設法營救，這會兒像是轉了性，對知秋不再頤指氣使、惡言相向。

可是該如何下山呢？「七星追魂步」最上層的輕功可以凌空飛行數百里之遠，想必也可以飛過眼前的斷崖…二人攜手由右方的斷橋縱身躍向對岸的蔚月山…

〈[illegible]〉

下得蔚月山來至坤寧城，往南的通道上有士兵看守，沒有通行令者一律不准通行，那就先往城內吧！

〈坤寧城〉

怎麼城內也有人騎馬闖進…有位爺爺正氣呼呼的找一位叫屠龍的人，怕是尋仇吧？再往前不遠又碰上一位龍哥，他也正在找一個滿臉橫肉的人…這兩人要是撞上了，怕是免不了一場火拚吧？

有名婦人好言相告知秋，謂寧福園的官爺蔚道得很，還是少惹為妙。也有人說，時常聽到寧福園在夜裡傳出不尋常的哀嚎聲。

二人來至客棧前，正想進入歇腿時，忽聽得有人大叫「張知秋」…客棧旁的巷底瞧見龐勉及當日率兵搜查清風莊的錦衣衛…這隻嚴公公的走狗大概已經殺得眼紅，知秋原本不想多惹是非，但龐勉蠻不講理且隨即擺開陣式…

龐勉與兩名手下落荒而逃時，掉了乙只通行令牌。

到了客棧二樓，阿鳳越想越惱火，她提議去探探這些人到底搞什麼鬼，也可伺機整整他們。知秋對這主意也甚表贊同，於是顧不得休息，趁黑摸了出來。

兩人往北來到寧福園前，施展輕功一躍而上寧福園屋簷…

俠客英雄傳3完全攻略（上）

〈[illegible]〉

園內見有二人輕聲交談，龐勉正在向嚴崇英稟告交付任務的進度。嚴崇英聽說張略、李琳和楊千虎等等心患已盡數拔除，顯然甚爲得意。

龐勉繼而提到牢裡的段氏父女要如何處置，嚴崇英則表示可再多留時日，以便逼出秘笈下落。否則就先除掉大的…知秋一聽已心知肚明，原來當日是藉機搜尋秘笈而非救黨，清風莊有什麼秘笈呢？

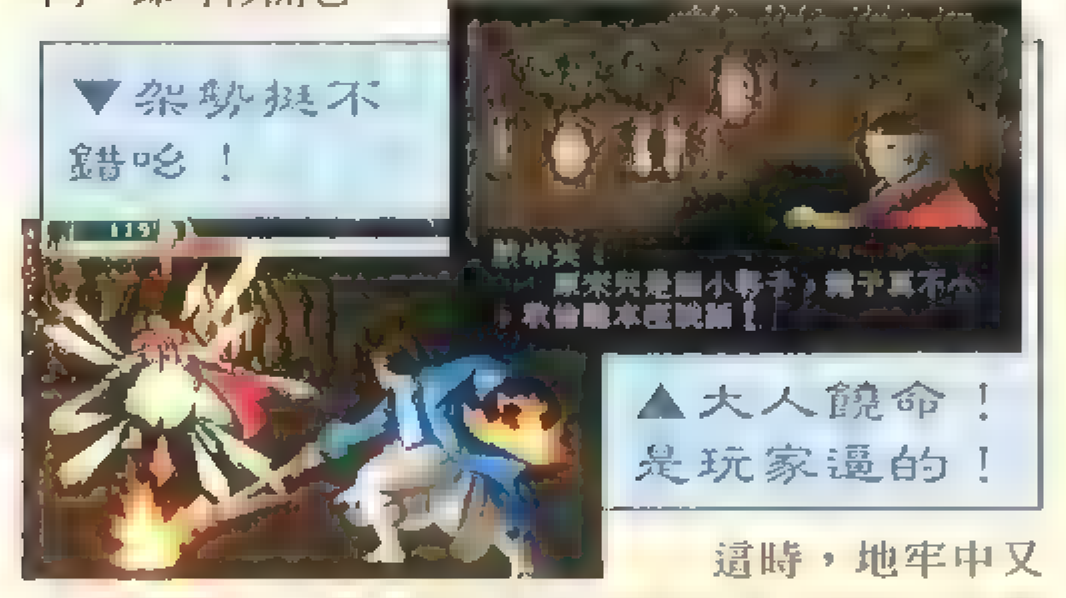
知秋邀阿鳳一同營救牢中的段莊主父女，阿鳳焉有不從之理。二人跳入園內往左上方的地牢而去…

〈地牢〉

地牢內果真見到段莊主與紫霜…段莊主歷經嚴刑拷打已傷勢累累，他請知秋設法將紫霜救出，自己則無意連累大家。他並請求知秋幫他完成一件事，清風莊的狼煙十八道秘道內有一本家傳秘譜「臥龍兵鑑」，他請知秋前往取出並妥善保管，免得落入奸人手中，禍害武林。

「臥龍兵鑑」係段莊主先祖段鐵所親撰的武學精典，內載神兵利器煉造、五行奇術和兵法等等；最重要者是內有「臥龍訣」，此乃段鐵當年有鑑於扶桑人千變萬化的神秘忍術，窮畢生心血精研足資抗衡的武學。這是一種整體性的攻擊掌法，招招制敵，數百公尺內的敵手難以倖免。

嚴崇英正是爲此「臥龍訣」而來…段莊主交給知秋一把「伏印劍」，將之插入十八道秘道內的石門，即可移開它。



▼架勢挺不錯哆！

▲大人饒命！是玩家逼的！

這時，地牢中又多了兩個人，嚴崇英和龐勉相繼現身。原來方才園內的談話是爲了將知秋引進地牢，看來是得殺出一條生路了…龐勉落敗後，嚴崇英原欲親自上陣，但遭到段莊主由背後攔腰一抓，莊主並大聲叫喊知秋先帶紫霜逃離…嚴崇英眼見遭受牽制，轉身向莊主下了毒手…紫霜見狀哀痛欲絕，爲了留住青山，阿鳳乃緊抱紫霜與知秋死命地逃往大門…這時的地牢已然佈滿重兵，三人強忍住哀傷合力殺出重圍…

〈[illegible]〉

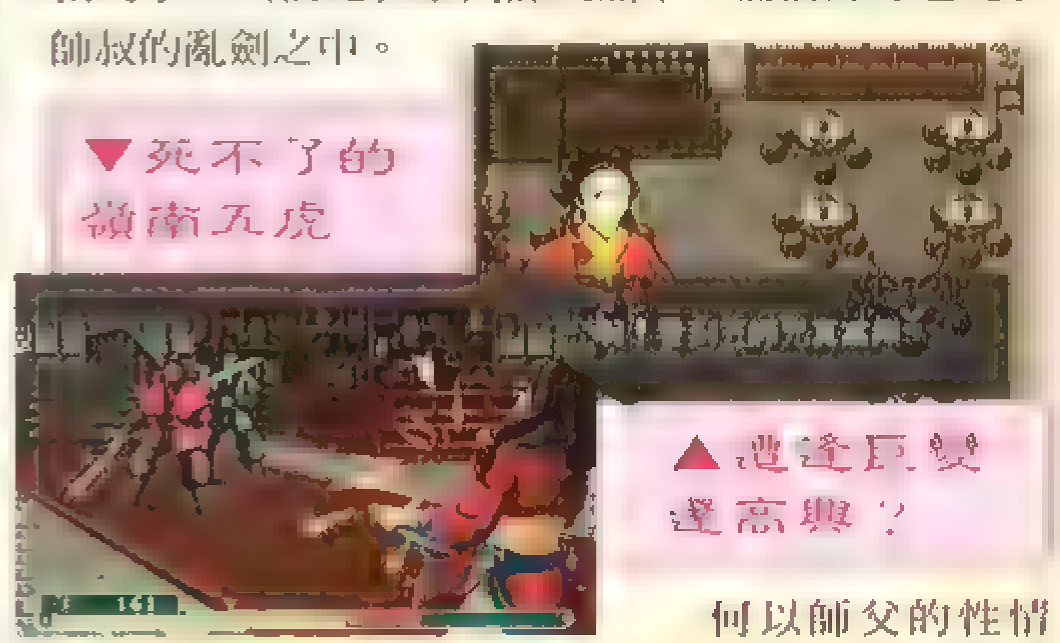
走出地牢門口碰上一名金髮男子，他的漢語有點生澀，提醒眾人快跑之後，自己倒先跑了…此刻園內也已到處都是錦衣衛影子，不經過番戰怕是插翅難飛了…殺至西南角的涼亭前才得趁隙跳過圍牆…

〈[illegible]〉

知秋三人渡過危險時天色已然大白，市集上也早就熱鬧如昔。紫霜經過安撫之後，情緒已稍微平復，還是先回客棧休息再說。

甫一踏入客棧即聽到有人叫喚知秋，那聲音好熟悉，可不是潮山派師妹龍琳琳嗎？…還有一干師兄弟也在座，怎麼會傾巢而出呢？

師兄楊如臨說道，師父申屠紅和師叔連守斌爲爭奪代表潮山派出席武林大會而大打出手，連師叔父子二人俱死於掌門師父劍下，而潘師母也死於師叔的亂劍之中。



▼死不了的嶺南五虎

▲遭逢巨變還高興？

何以師父的性情大變呢？難道只是爲了武林盟主之位，不顧同門情誼進而自相殘殺？知秋只無限感懷潘師母的照料之恩…知秋將紫霜與阿鳳介紹與同門認識，眾人談興正濃時，鄰桌倒來了不速之客姚擎，他大言不慚說是清風莊主已死，而丐幫幫主又病重，後年的武林盟主之爭，他師父凌逞志怕是沒對手了。

知秋聽說丐幫幫主病重，大吃一驚；而阿鳳按捺不住滿腔怒氣，早已起身作勢要打…教訓嶺南五虎之後，潮山派一夥師兄弟無不驚訝知秋武功進步神速。

Solution

接著，師妹表示該回潮山了。由此地回去少說也得十天半個月的行程，知秋倒很想他們回去後該如何自處。阿鳳擔心錦衣衛再找上門來，知秋則提議不妨先往丐幫一趟。聽姚擎宇一說，他倒擔心起楊青了。

四師兄褚奇指點說，丐幫就在翠北嶺西南方的破廟，可以由東北方的煙波鎮搭船前往。既如此，眾人乃就此分手。

出了客棧即聽聞江湖上傳說，魔教將要血洗中原。又聽一婦人說，城西的砂漠地帶是危險之地，一般人都不敢前往。客棧前一位鎮民被知秋問得不耐煩，告訴他一個秘密，東海上有個扶桑人的基地，那裡的頭目是炎魔無人。

[illegible]

因為有了通行令牌，所以順利過了城門口的關卡。原來坤寧城正位於寬月門山頭後，方此去煙波鎮得往東北方前往。

[illegible]

聽一船工說，曾聽前人提過北方遺留了很多武林高人的寶物。往北正待過橋時有街霸擱路，無聊男子討了一頓打…回頭又有江湖人士嚷著要比劍…

一位遊客說北方的少林寺高手如雲，寺內還收藏了一本「易筋經」。進得船屋又聽食客提到，由此出航到東海上，或許會碰上扶桑國的船艦，聽說船上還有寶物哩！

▼那叫鹽酥雞啦…

▲你猜秋哥打不打？

鎮內交通大都是水路，要到對岸還得搭船才行。對岸的江海鎮是軍事重鎮，一般人可進不了軍港的。

這一路上可也累了，到船屋客棧稍事休息吧！進入房間後，阿鳳嚷著要吃雞屁股，還說是中原的特別好吃。紫霜倒也體貼，她表示要去買來，但阿鳳卻執意要知秋去買。不得已，留下兩人在房裡休息，知秋則自己到街上找找去。

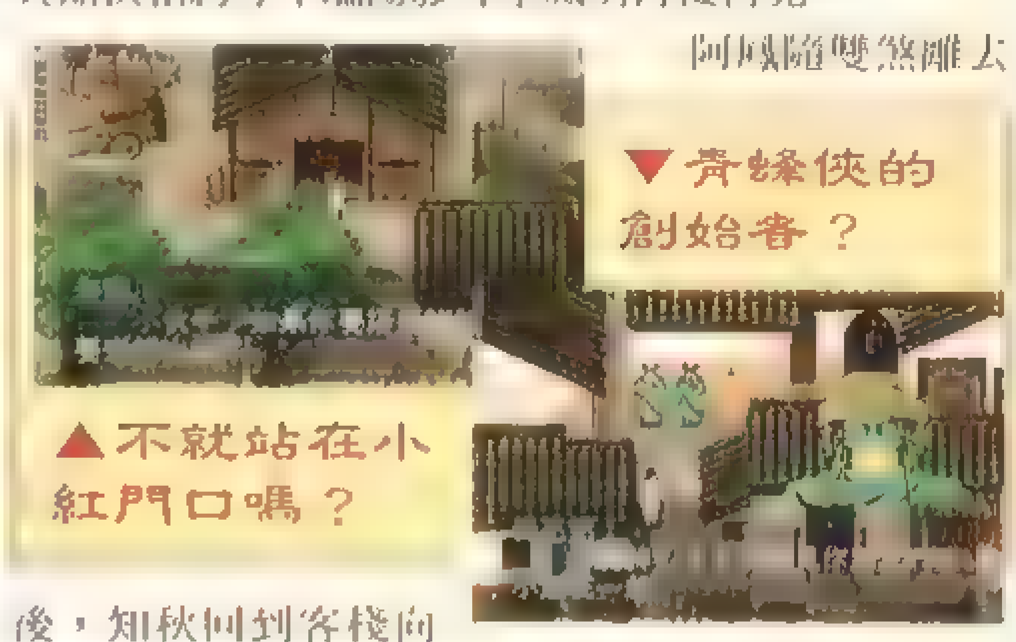
聽一老婦說，若要搭船就得找小紅…小紅就住在市集前的渡船屋裡，但她卻表示近來江海盜匪猖狂，船家都不願出海，得過些日子再來。這些盜賊控制了整個航權，朝廷也拿他們沒辦法。

過了拱橋來到鎮西，這兒的船工又說起另一個傳言，四百年前的四大劍客之戰，遺留了四把絕世的寶劍，不過後人並不知道落於何處。

往北經過幾段石階，眼前出現兩名蒙面人，他們就是「五毒雙煞」，逼問知秋他家小姐下落無著後，似有動武的打算…這時，阿鳳也出現了。

知秋也聽迷糊了，青冥煞與黑冥煞竟然管阿鳳叫小姐…原來阿鳳的娘正是五毒教主，她是私自跑出來遊蕩的…雙煞道是教主因思女情切而病倒了，阿鳳聽後也決定要回一趟五毒教。分手之前，阿鳳與知秋相約今年端陽於坤寧城明月樓再見。

阿鳳隨雙煞離去後，知秋回到客棧向紫霜說明詳情，兩人決定還是先往丐幫。既然渡船尚無著落，兩人乃逛至渡船屋後方的貨棧探詢開船的可能性。



▼青蜂俠的創始者？

▲不就站在小紅門口嗎？

[illegible]

進入後求見總舵主上官風雲，他道是海賊猖獗，人多勢眾，連朝廷都奈何不了，一般船家都不敢冒然出海。

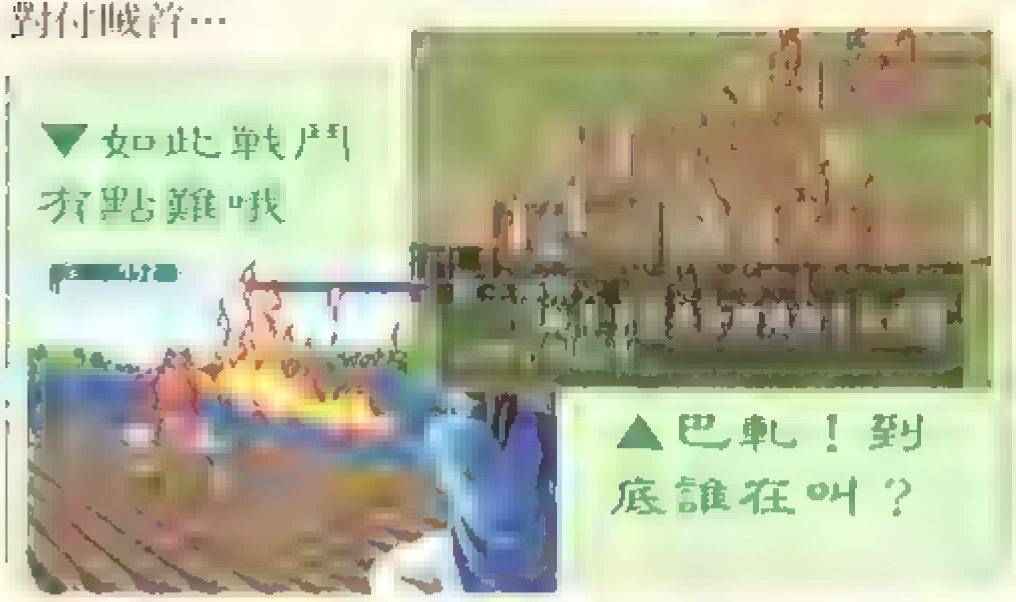
經知秋提議，何妨集結船家力量一同對付盜賊，若能成事，也是百姓之福。上官風雲經此一說，甚表贊同，於是立即吩咐手下準備船隻。知秋與紫霜回到鎮內碼頭會合後，一夥人隨即出海迎戰海賊。

[illegible]

船行不遠即碰上海賊船隊，為首者叫獸王極樂火，他欲強索銀兩，但遭到知秋嚴詞拒絕…為民除

俠客英雄傳3完全攻略（上）

害，此其時也，知秋與紫霜、上官風雲三人乃帶頭對付賊寇…



▼如此戰鬥有點難哦

▲巴軋！到底誰在叫？

〈江海鎮〉

除掉海賊，順利航至對岸鎮上，上官風雲詢問知秋是否願意加入王船會，只要是為民除害，知秋豈有不肯之理。但因要事在身，彼此乃互留名號，日後也好相見

有位叫飄哥的街痞長得一付欠揍的熊樣…捉拿知秋的佈告已貼到這兒來了?!

此鎮原本堪稱繁榮，但因連年乾旱，百姓日子難過，如今街上到處有行搶的人，乞丐也不少。最可悲的是官府忙於弊端異己，內鬥日般，對於百姓之苦則不聞不問。

▲老狗耍不出新花樣

客棧裡的食客對伙食抱怨連連，大概連酒都摻水了；掌櫃的順生意不佳，隨便收了點錢就挪出客房讓知秋二人休息

休息後走出客棧時，迎面撞上摩呼羅迦王和阿修羅王，這一回旁邊還多了緊那羅王，此刻不跑更待何時？二人跑至軍港前已無去路，情非得已，施展輕功縱身一跳，進入軍港之內。

〈江海鎮軍港〉

軍港內停泊著兩艘軍艦，知秋領著紫霜躲入下方無人看管的船艙內。喘息未定，紫霜即忙著問為何要躲那人？說來話長，還不是為趙家前輩交託的「　歛劍譜」。這時甲板傳來士兵的聲音，嚷著要開船去殺賊寇…還是先找個地方躲起來吧！

往後爬至上層艙房時，忽聽得一聲巨響，莫非撞船了？回頭登上甲板後，驚見士兵已跟扶桑人打起仗了；看來軍艦就要沉沒，趁著混亂找找看有無小舢舨可逃生…

〈　〉

雙方船艦已掃成一團，大概沒有人會留心到這兩名偷渡客…雖然二人盡力閃躲，途中也遭到不少扶桑人攻擊…

▼不是學會輕功了？

▲遭到扶桑人攻擊

往左來至一段扶梯，這可是唯一去路。行至半途時，扶梯卻要命的斷裂，二人遂應聲掉入東海之中…

〈　〉

知秋與紫霜緊抱住一根枕木隨波飄浮，要是命不該絕，老天爺就指引他一條生路吧…有救了！往北游去已可瞧見一座島嶼…

〈歛山島〉

二人命大安全地上了岸，先找找看島上有無人家…經過一片樹林後瞧見一處小屋，屋前有位白髮老人，見到知秋二人，不由分說一掌打得踉蹌後退了數十步…

這時老人瞥見紫霜項上佩掛的伏印石，追問此物緣於何處，紫霜答稱自幼即為父親所贈…老人得知紫霜是段玉章之女，神色和緩許多。他表明是紫霜祖父段謙的師弟公孫得意，紫霜該稱他師叔祖。

公孫得意與段謙、魏清塵三人，五十年前曾追隨段鐵將軍習藝，段鐵也就是紫霜的曾祖父。他和師父段鐵專研奇門八卦和醫術，二師兄段謙則精於兵法和武術，而大師兄魏清塵就以兵器煉造見長。

公孫得意獲知段玉章已遭嚴崇英殺害，顯得義憤填膺，相當激動…早在五十年前，賊寇侵擾沿海邊境已久，但朝廷兵士討伐所用的刀劍，卻不敵扶

令人的武上力，當時的兵器譜因變鐵有鑑於此，使潛心煉造一把削鐵如泥，舉世無雙的「玄鐵劍」。嚴崇英不單覬覦此劍，另有段家的「臥龍兵鑑」。

一本絕世兵書加上一把神劍，足以號令群雄，稱霸天下，這也正是嚴崇英何以千方百計要趕盡殺絕的原因；但是，真正的「玄鐵劍」早於一十年前就熔成了三把不起眼的劍…

公孫肯定見知秋有心不貳，遂心要教授他「段氏鐵步腳」，這招武功足以將敵人踢得腦漿四溢。如此殘忍的功夫，知秋倒有些猶豫。公孫得意見他躊躇不前似顯不快，掉頭回到屋裡。

知秋自忖，憑自己的本事恐無法替段莊主報仇，若嫌此武功殘忍，何曾見嚴崇英殺人時手軟？知秋跟進屋裡表示願意試試，於是就地拜師學藝…公孫肯定表示，只要將「段氏鐵步腳」口訣背熟日勤加練習，武功即可更上一層…

知秋跟著師父的身影走入樹林一隅，[illegible]口訣[illegible]地念著一番…知秋悟性頗高，[illegible]已背得七八分了…

▼師父熊香說機點？
▲這話好像讓嫌疑哦！

回到屋裡見著紫蘿，她表示離開中原好久了，提議一起回中原去。知秋也惦記丐幫尚未成行，而且端陽節也快到了，他與阿妹還有約定呢！

來到上官處，見公孫前輩已將船隻備妥，他也明白年輕人心裡想什麼…臨走時交給知秋一把「龍泉劍」和一只「龍泉石」，並表示須找到「伏印劍」和「黃形劍」，連同龍泉、伏印和黃形三種礦石熔在一起，如此方可鑄回「玄鐵劍」。

據說，黃形石當初是在大師兄魏清塵身上的，如今是生是死也沒人知道。師父特別囑咐，三把神劍萬勿落入奸人之手，否則又是一場武林浩劫…

〈[illegible]〉

往西划行一段時間即回到了江海鎮。（若往東北方駛向倭魔基地，那是扶桑人的船隊，建議稍後再去較有勝算。）

〈江海鎮〉

如今沿江海賊已除，渡船已可往來無礙，碼頭邊渡船屋裡的阿牛哥也恢復了與婷波鎮的航程。

還是先往丐幫一趟吧！

〈翠北嶺〉

由鎮北來至翠北嶺，往西過了一座橋不遠處即見一間破廟，[illegible]丐幫的大本營

〈丐幫〉

廟裡見到楊青，他對於知秋的造訪頗有驚訝，而知秋見幫主木月清安然無恙也甚感訝異…說到嶺南五虎放的消息，[illegible]

知秋說明是為了躲避魔教法王，才[illegible]此地…光明聖教向為中原武林視為魔教，除了不斷[illegible]，現在更設下天龍八部眾與中原各門派為敵。幫主木月清表示，除了天龍八部眾的可怕之外，還有一套來自光明聖教的驚世秘譜「三歎劍譜」。這是一種[illegible]的武功，唯有至悲至情之人才有辦法練全最厲害的招式！

提到「三歎劍譜」，知秋[illegible]請楊青幫忙找趙開風，[illegible]最後的消息。楊青爽快答應下來，知秋[illegible]之約

〈翠北嶺〉

大伙原路回到江海鎮找阿牛哥渡過江到婷波鎮，順道去拜訪上官風雲，看看是否別來無恙！

〈王船會〉

上官風雲提醒說，車廠的爪牙和錦衣衛目前身在清風莊，知秋須得小心為要。再者，知秋如今已是朝廷的通緝犯，遇有困難可找他幫忙。

謝過之後即直奔坤寧城。

〈坤寧城〉

兩人於城中往東北方一條巷道時，看見當日於亭台樓閣上的金髮男子正遭到錦衣衛追殺，知秋乃施輕功將他拉至牆角。此人是荷蘭軍火商，名叫卡爾，因職業奪了他的軍火卻不付錢，他乃三番兩次的前來紫禁城討債……看來，他今天仍然沒要到…

▼漢語說得還好嘛！

▲外國人得加個鬼字？

卡爾希望能與知秋同行，等待機會再聯手剷除那老人妖……一行人結伴來至明月樓客棧時，阿鳳早已到了多時，原來她娘裝病騙她回去，害她白跑一趟…

知秋還顧著與阿鳳談話，忽見紫霜低著頭地悄悄走出客棧…待知秋發現時，卻看見紫霜被一位道長護送進客棧…方才紫霜於外頭遭到錦衣衛的不肖武官欺負，幸有道長搭救。

道長正是武當掌門焚子敬，此番下山是要提醒各門派慎防光明聖教的復仇行動。

阿鳳也聽娘說過，光明聖教是為報二十年前的滅門之仇而來…道長提醒眾人小心提防，知秋一行四人也辭別道長。

▼看清楚這招式嗎？

▲別說咱人少欺侮人多

走出客棧時，知秋覺得累了，趕了這麼久的路，還是先休息一晚再走…到了客棧二樓房內，耳際忽傳來奇怪的樂音；阿鳳猜測應是寬月門的人，那群專會裝神弄鬼的傢伙，阿鳳決定跟他們玩玩去。卡爾也樂得跟去湊熱鬧，知秋要紫霜小心留在房內，自己也跟去看個究竟。

知秋來到崇德門牌樓前，瞧見阿鳳和卡爾已經跟寬月門的四大高手槓上了，阿鳳性子烈，三言兩語就被惹毛了，於是夥同卡爾和隨後趕上的知秋，就地與寬月門的冰猴子、水猴子、火猴子和冥猴子四位高手展開一場巷戰…

戰事稍歇，知秋才猛然想起紫霜單獨留在房內！好一個調虎離山，客棧裡已遍尋不著紫霜身影，阿鳳瞧見知秋焦急的模樣好生吃味。忽然間聽得有聲音叫喚張知秋，千里傳音！好深厚的內力…發話之人自稱大光明聖王，若要紫霜的小命，知秋須帶著秘笈到光明聖教換人…

阿鳳儘管吃味，但還不致袖手旁觀，見死不救。一路得經過寬月門由關下再往西行，待抵砂漠時，西南方有間旅店供歇腳。

〈砂漠旅店〉

這裡已是魔教的勢力範圍，可得謹慎些。聽說魔教聖王在壇內擺置了五行迷幻陣，行走其間千萬不能猶豫或回頭。

休息過後往西方向走不多遠時找到魔教入口。

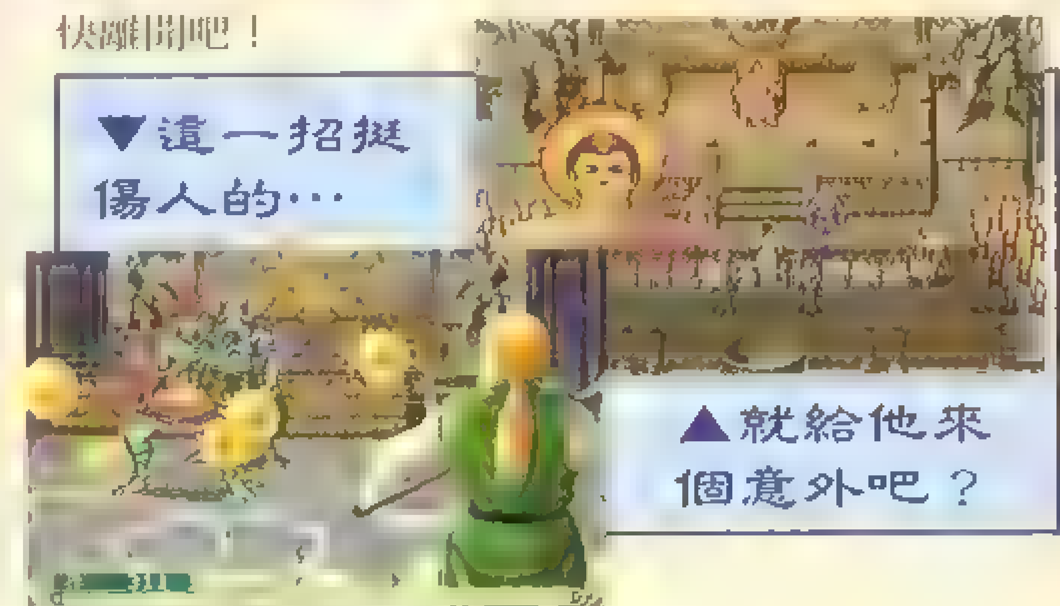
〈魔教〉

魔教壇內氣氛肅殺，冷不防打了個寒顫…來到一處路口時有三條去路，知秋秉持信念不往回頭走，先由左邊一路往前再遇到三叉路時則往右邊一路向前到底…終於走出五行迷幻陣。

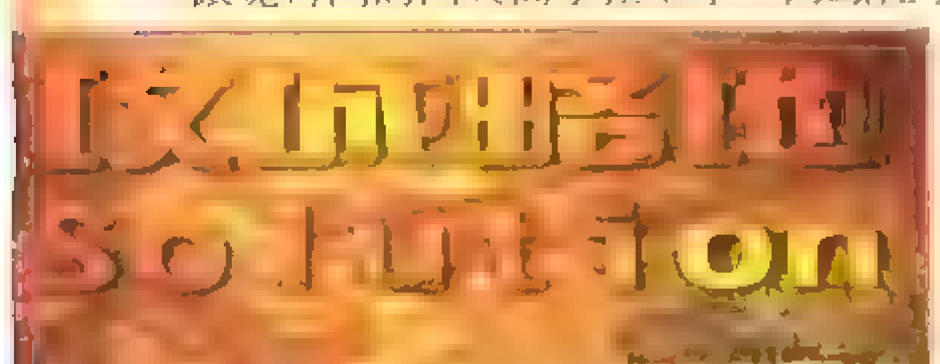
〈光明聖教〉

魔教總壇內已聚集上千教眾，那陣式讓人瞧了有點心寒…知秋與光明聖王議定交換人質，光明聖王打量他也要不出花樣，於是爽快地將紫霜釋回。知秋念及趙家首華臨終前的託付，故口言稱寧死也不會交出秘笈，一夥人轉身跳至壇下作勢要跑，但前方卻已遭光明聖王擋住去路，他深知這幾人具有泥鰍般的身段，於是吩咐摩呼羅迦與阿修羅王好生侍候，雖然暫時佔了上風，但不宜戀戰，還是趕快離開吧！

▼這一招挺傷人的…



▲就給他來個意外吧？



跑到大門時，知秋問起紫嵩可否一同前往，紫嵩倒想回清風莊一趟，離開這麼久了，那些寶貝應該不在才是。

四人議定先到旅店休息，待明日一早再上路。

〈杏[illegible]鎮〉

風塵僕僕一路趕抵鎮內，聽聞清風莊自被查封後，很多寶物都給朝廷沒收了。一名書生也不禁感慨，段莊主一生為國為民，竟落得如此下場。聽聞朝廷派人駐守於莊內，凡接近之人但視為段莊主黨羽。

鎮民無不嘆道世局混亂，一些盜匪賊寇趁機與風作浪，不知何時才有安樂的日子啊！

〈清風莊〉

這時的清風莊早已面貌全非，見狀令人鼻為之酸…既然如此，還是先往後院去探一探秘道吧！

〈[illegible]〉

四人來至一處狹道時，石門開啟後竟有洶湧而來的急流，將四人沖進一秘室內…石桌上所擺之物正是「臥龍兵鑑」

〈清風莊〉

走出秘道回到門口時，赫見寵勉的身影…看來他已埋伏多時，目的無非為了秘笈，知秋怎肯交出呢？這些朝廷走狗死有餘辜，倒是阿鳳嚷著流血了；嚇了知秋一跳，原來是騙人的。

〈杏[illegible]鎮〉

回客棧休息過後，來个那降自前忽蹦出黑衣客，看他步履蹣跚，似是受傷不輕，果然人已倒地，臨終前告訴阿鳳，五毒教已遭滅門！阿鳳這一驚非同小可，她決定要回去一趟，知秋恐怕有詐，但勸阻不成，只好答應跟她上一趟五毒教。

這一趟路必須由山神廟搭船到集中鎮，之後往西繞經莫愁嶺、大雪山和寬月門山腳到砂漠旅店，

砂漠旅店的下方有渡口可搭渡船到大南嶺的西半部，五毒教就位於西邊的萬林山上。

〈五毒教〉

進得教內只見一片血腥，五毒教果真慘遭滅門之禍，看來下手之人用的不是中原的武功路數，阿鳳則一口咬定是魔教所為。魔教近來肆虐中原，不知已有多少人死於他們毒手。

▲[illegible]

就算真是魔教所為，憑他四人也不能冒然闖入魔教，還是先到丐幫找楊青，也許他有辦法可幫助。丐幫勢力遍佈天下，若有楊青之助，或可查出眉兒。

行經[illegible]鎮時，順道再造訪上官風雲，看看他有無新的消息！

〈上官府〉

上官風雲見知秋等人行色匆匆，莫非有了麻煩事？知秋乃告以五毒教遭滅門之事。

上官風雲表示，傳說中的魔教大爺八部眾各有八種截然不同的武功，而大光明聖王的武功則更在其上。當年魔教與中原九大門派的大戰，雙方尚且損傷各半，光憑他們幾人的微薄之力，只怕是[illegible]。

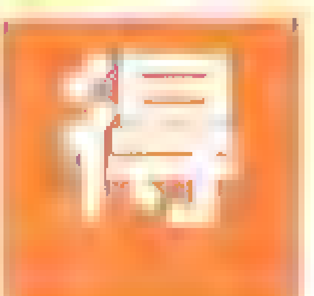
不過，上官風雲倒有個可行之計…七月初由各大門派將在少林寺召開掌門人大會，屆時，魔教很可能趁機來滅各門派。光明聖王一生狂妄自負，這個大好機會，量他不會輕易放過，也可藉由各大門派削弱他們的實力，眾人再一擁而上決一死戰。

但是，魔教若果真有此打算，自然有他們的把握，切忌冒然行事。眼看日子也快到了，不如就此上少林寺吧！上官風雲也樂於襄助，於是一行五人乃往翠北嶺而行。

欲往少林得由[illegible]行鎮後山才到得了。

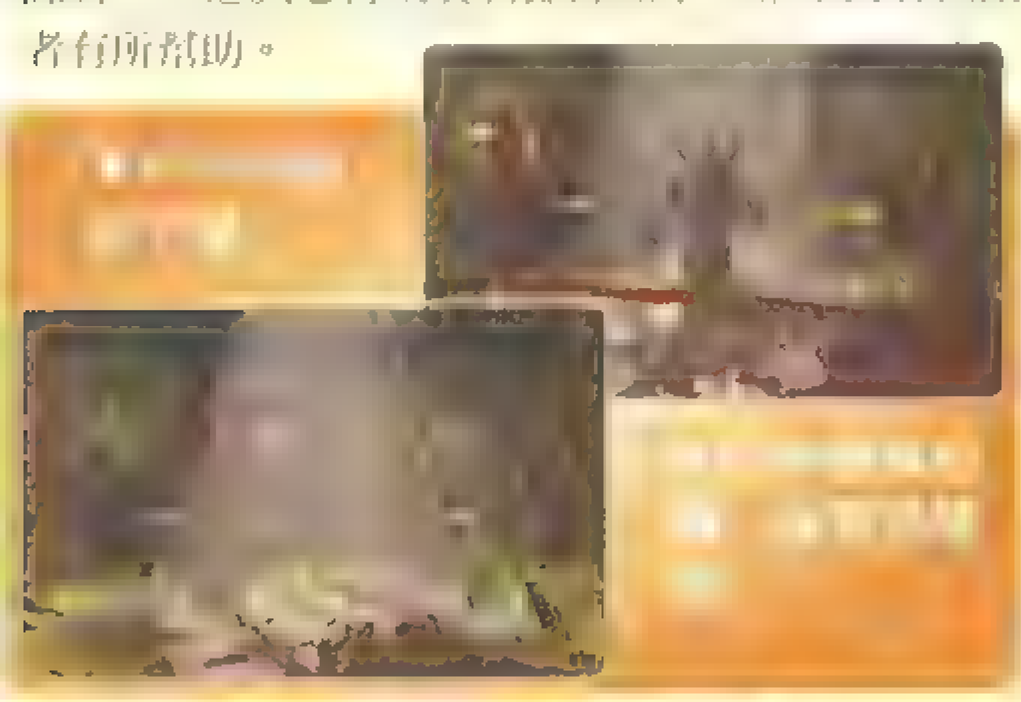
▲單身匹馬闖入地城的大地領主，遭到Troll的挑釁

▲想暗算？門都沒有！



/DRAGON

基本上，地城守護者[illegible]式的[illegible]的遊戲，在一個個關卡中，玩家所扮演的邪惡魔王召喚各種怪物，來協助自己佔領整個大陸地底，[illegible]敵人行動，而筆者[illegible]在同樣的關卡時，有時候[illegible]用的戰術，下此再一次在該關使用時卻又行不通，所以謹將一些遊戲心得及資料節錄如下，希望對各位讀者有所幫助。



首先以召喚小惡魔法術來召喚更多的IMP，牠們將會是你的得力幫手，因為不僅挖掘地底、探礦及佔地盤[illegible]牠們，就算是暫時沒有指[illegible]作時，IMP也會自動補強領地中的[illegible]，以防止英雄或其他人挖進你的領地。

一般而言，IMP的數量在8至10隻左右較合適，不過要是錢夠多的話，增加到12隻也不算多。另外IMP遇到戰鬥時雖然會儘快逃離，但也很容易在戰鬥或侵入敵人領地的過程中被殺，[illegible]下IMP的數量，若有大量傷亡時就要記得補充。

2 [illegible]

在建造房間時，要特別注意其格局，其中以密閉的5X5大小之正方形房間最佳，因為這種房間可以達到最好的效率，同時也因為某些怪物在你建設好某些房間之後才會加入，而5X5的大小可以滿足大部份怪物進駐的最低需求。封閉的正方型房間擁有最佳的效率，要如何讓房間密閉呢？等到第四關時可以建造木門時，就把它設在房間與通道之間的地方，讓房間與其它地方隔絕開來，將可以得到最佳的房間使用效率。

▲標準藏寶間的理想格局。旁邊是挖不完的寶石礦哦！

金錢不足時先[illegible]藏寶間，只有放[illegible]挖礦時獲得的金錢；如果沒有藏寶間的話，就算IMP[illegible]挖出不少金礦，但是也只能散落放在挖掘處的附近，無法進入你的口袋中。一般而言，在挖礦處就地建設將可以節省IMP的搬運時間，但也別離得太遠，以免怪物在領錢時[illegible]跑大老遠的路，讓你的地城人仰馬翻。

巢穴是怪物的休[illegible]區域，除了安身立命之外，在怪物受傷時也會回到此地休息以回復體力。巢穴基本上愈大愈好，不過有些怪物天生就是世仇，所以像巨蒼蠅與蜘蛛、[illegible]、吸血鬼與[illegible]一起，如果你有兩個巢穴[illegible]，就讓它們分開居住，[illegible]打起瘋來亂砍室友。另外巢穴[illegible]建造在較接近敵方的地點，這樣一來有敵人入侵時，在裡面休息的怪物便會自動對其攻擊。

圖書室是最重要的房間，因為研發新房間及法術都在此進行，所以要[illegible]。法師在圖書室研究時很討厭有人煩他，所以會對不小心侵入房間的怪物予以攻擊，所以最好把圖書室建在較偏僻的地方，以免被其它怪物影響而減低研發效率。此外要注意房間及法術在每一關都有一定的研發項目，所以在研發完成時就讓原本研[illegible]物去訓練，以提升等級及能力。另當你的IMP發現散[illegible]或有[illegible]的BONUS BOX（有問號的盒子），牠們會將這些物品帶回你的圖書室內。

▲龍族是後期研發部門的主要戰力

大魔王傳說－地城守護者攻略心得

工作室也是一個頗重要的地方，尤其你想要做好領地的防禦措施時更是不可或缺。在工作室中有兩種主要的產品：房門與陷阱，其中房門不僅可以延遲敵人的進攻速度，也可以有效隔絕房間與外界的通道；另外你也可以將房門上鎖，以避免一些不必要的我方怪物闖入某些房間。至於陷阱則是用來傷害或殲滅敵人，除了警報陷阱是用來召集我方怪物攻擊入侵者之外，其它五種陷阱對敵人都可以造成不同程度的傷害，其中巨石陷阱及熔岩陷阱具有十足以致命的破壞力，但只能使用一次；其它陷阱雖然殺傷力較弱，但是可以使用多次。不過陷阱在指定之後還需讓IMP前往安裝才能使用，所以要在敵人尚未攻擊前就先安置好。安裝陷阱的要訣是建設在狹窄細長的通道，最好在旁邊設下鐵門，讓敵人在觸動陷阱後無法快速逃離。

訓練室也是重點房間之一，因為剛進來的怪物都是等級一，在提升等級才會更加強大，像法師就要在第[illegible]級後才能使用各種遠程法術，所以一定要提升等級後才能戰鬥；而要提升怪物等級的方法，

▲訓練室的[illegible]、[illegible]物頭上的數字[illegible]的！

除了多多戰鬥之外，就是到訓練室多加磨練了。其中要注意一點，就是怪物在訓練時都會花費金錢，而愈強的怪物則花費更多，所以別在手頭吃緊時還猛練兵，以免財政被拖垮。有些怪物特別喜歡訓練，因此在訓練室外加裝一道上鎖的門，可以避免溜進一大票傢伙來花你寶貴的金錢，需要時！如果你自認錢夠多的話，就多扔幾個怪物進訓練室吧！訓練室以建在接近敵人的地方為佳，這樣一來在敵人入侵時，裡面的怪物便會展開攻擊。

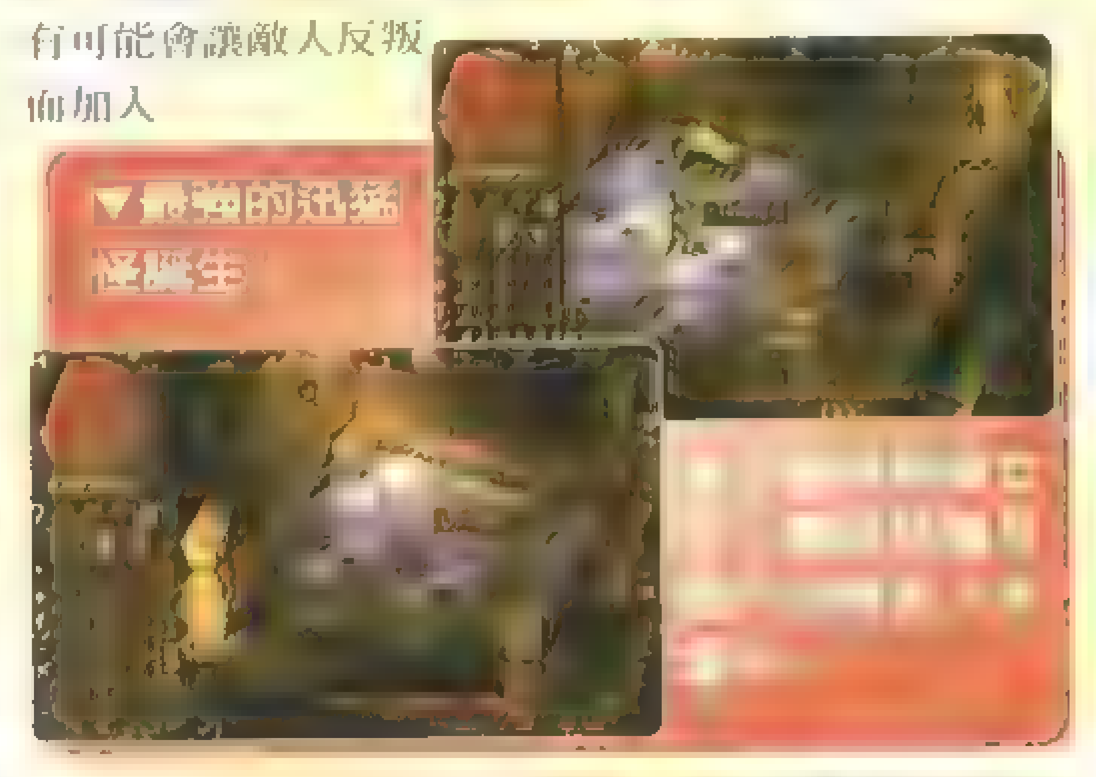
3 如何讓怪物加入

每個怪物都有不同的需求，當你想要讓某種怪物加入你的地城時，就建設能滿足他的房間及所需格局，便可以讓他從地城入口出現並加入。

▲眾路好漢皆由此進入你的地城

不過得注意，某些怪物在直到某個關卡之前不會上場，如龍在第五關之前是不會出現並加入的。

除了由地城入口直接讓怪物加入外，如果我方有刑求房及迷亂室時，也有可能讓對方的怪物或英雄加入。刑求房的作用主要是在你抓到並囚禁某一敵人時（當然要有牢房），可以將他扔到刑求房中折磨，如果他活得夠久的話，將很有可能會變節加入你的麾下；就算被凌虐致死，也有可能會變成鬼魂加入。至於迷亂室則是當你把己方某種怪物放入時，他會對著敵方的同種怪物『心戰喊話』，這時也有可能會讓敵人反叛而加入。



至於戰鬥力最強的迅猛怪，想必大家都絞盡腦汁想要讓牠加入吧？如果你建造了祭壇時，請將黑暗女王、洞穴地精及狂躁惡魔丟入祭壇內，便可以製造出一隻迅猛怪，等級則依所丟入的怪物等級而定。記住要對付這個怪物大哥大，一定要幫牠準備專用的巢穴及訓練室，讓牠與其牠怪物隔離，不然牠會發瘋到處亂砍人的。

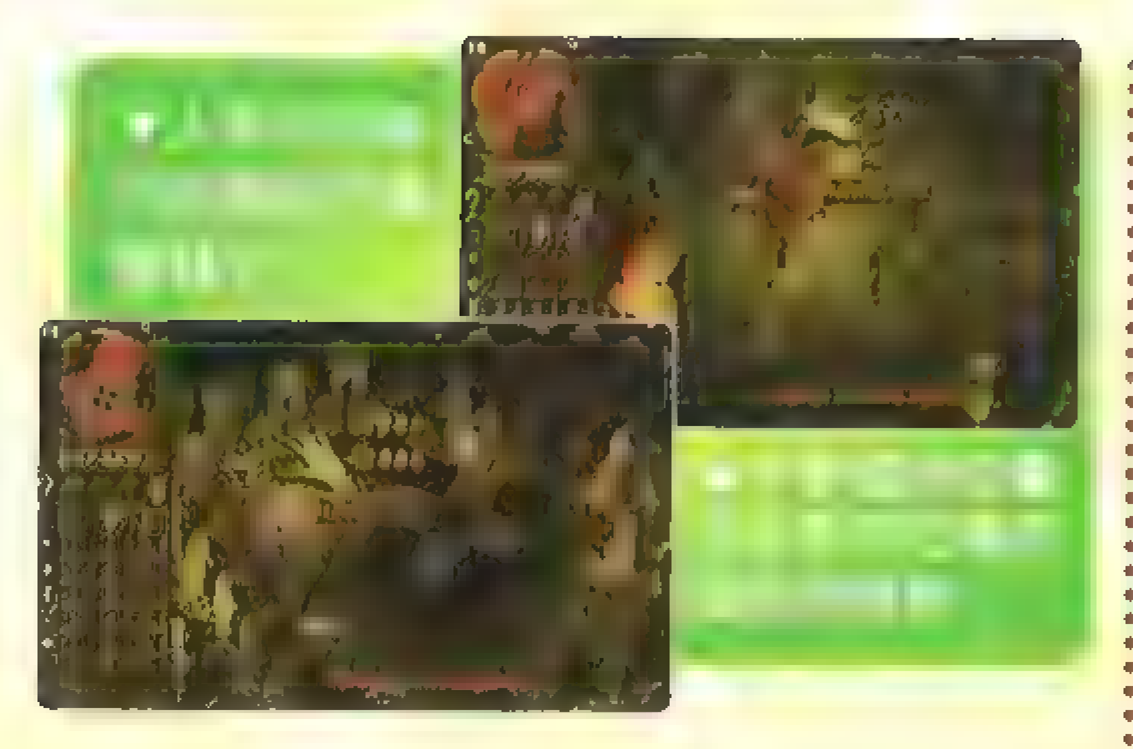
4 選擇傳送到下一關的怪物

如果能傳送怪物到下一關時，最好是選擇十級的龍，這樣在一開始我方便有研發的能力，而且其戰鬥力又強，還可自我回復體力。十級的幻法師也是個不錯的選擇。如果想要傳送迅猛怪的話，由於牠只會戰鬥及訓練，所以在初期時並不是很有幫助，反而會搞得天下大亂。

5 [illegible]

在遊戲中玩者除了可以決定挖掘的地區及建造、設定個種房間、門或陷阱之外，還具有一雙魔王之手。魔王之手的功用在於可以抓取地圖上己方領地上的物品或屬於我方的怪物，然後再放到己方領地的任意位置上。

那這些功用有什麼好處呢？有時在發生戰鬥或某些事情，需要某些怪物儘快到某個地方，但是又覺得牠們的行動太慢時，你可以直接將他們從畫面上抓起來，然後再直接丟到預定的地方；尤其是發



生戰鬥時，這一批『空降部隊』將可以讓你瞬時扭轉不利的戰局。同理你也可以將散落各地的金錢直接拿起來並扔到藏寶間，這樣便可以減少IMP往返奔波的時間，讓牠們更能專心在其它工作方面。另外你也可以用滑鼠右鍵直接打擊我方怪物，讓他們心生畏懼而加快速度；而遊戲中有一個隱藏關，用這種方式來將IMP打入熔岩中，將可以更容易過關。

要記住不論是怪物或金錢，魔王之手一次最多只能抓取八樣物品。

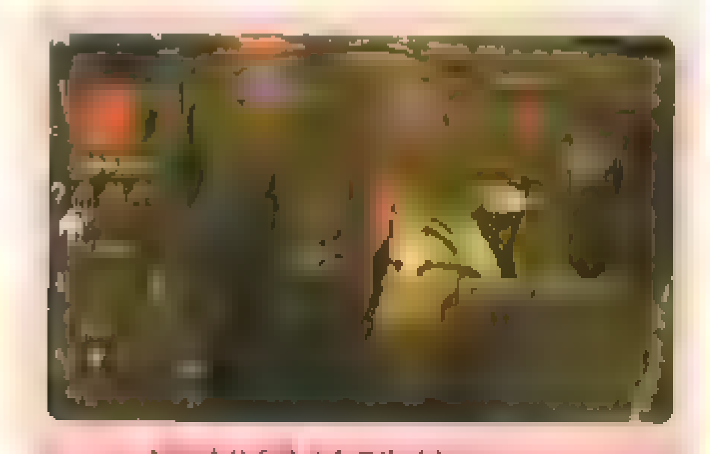
6 [illegible]

在各關中除了要消滅所有敵人之外，也別忘了去搜索一些未知的區域，像遊戲中有五個隱藏關，分別在第8、9、15、17關之後及滿月時出現，其中前四關在你找到Locate Hidden World的Bonus Box後，便可以在過關後進入隱藏關，同時你會發現大地圖上除了原先的關卡標幟之外，還多了一個特別的旗幟，這些隱藏關並不一定要去進行，但是大多可得到Transport Creature的Bonus Box，讓你可以傳送一隻最強的怪物到下一關，對初期會有相當大的幫助，所以讀者可以自行決定。

▲一開始就有十級的法師可方便多了

7 [illegible]

要記住大部份的怪物在第一級時戰鬥力極低，所以先讓牠們在訓練室練到第一級再上戰場，會比較有用一些。像大鼠、龍等一些較高級的怪物，在等級高時戰鬥力不僅強上許多，又可以回復體力，具有相當高的利用價值。當你對敵我雙方戰鬥的情



▲這就是特殊的Bonus Box，各有不同作用

▲用Transport Creature的Bonus Box後可選擇要傳送到下一關的怪物

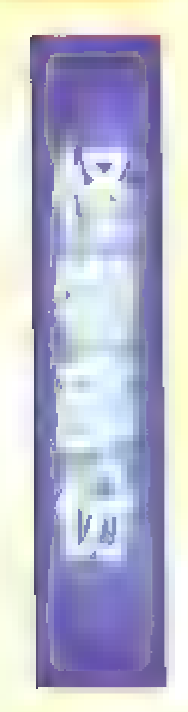
【部隊的各種[illegible]方式之資料】

	名稱	恢復時間	[illegible]	[illegible]
挖鑽	DIG	3	1	256
刀劍	SWORD	3	—	256
拳腳	FIST	3	—	256
弓箭	ARROW	40	30	256
火球	FIREBALL	30	30	190
火焰炸彈	FIREBOMB	40	100	256
火焰氣息	FLAME BREATHE	10	3	128
冰凍	FREEZE	40	0	200
暴風雪術	HAIL STORM	40	5	220
閃電術	LIGHTNING	10	20	256
神雷	GOD LIGHTNING	6	15	0
神雷球	GOD LIGHTNING BALL	40	150	0
毒雲術	POISON CLOUD	40	—	180
投擲彈	GRENADE	40	—	128
魔法彈	MISSILE	40	20	200
導向彈	NAVIGATING MISSILE	40	40	200
狂風術	WIND	40		200
[illegible]	SLOW	40	—	256
吸精大法	DRAIN	2	20	256
巨石	BOULDER	210	5000	64

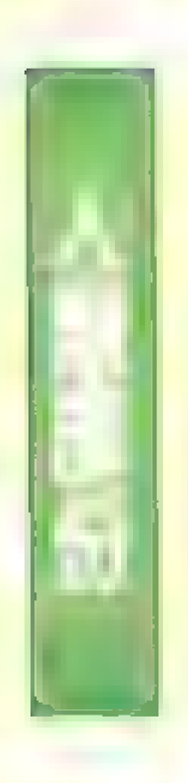
大魔王傳說－地城守護者攻略心得

況沒有把握能獲勝時，可以積極使用魔法來幫助我方怪物，像是醫療術、加速術或保護術等，都可以提升我方的戰力；如果你看不過去的話，也可以使用怪物附身術來親自操控某隻怪物，只要你玩「Doom Like」的遊戲技術夠好的話，將是打敗比你強上許多的怪物哦！

若你已經可以建造牢房時，將可以選擇在戰鬥中是否將敵人打死或敲昏，若是後者的話，你的手下將會把牠帶回牢房中；如果你再把囚犯扔在刑求室折磨時，將有可能讓他加入你的陣營中



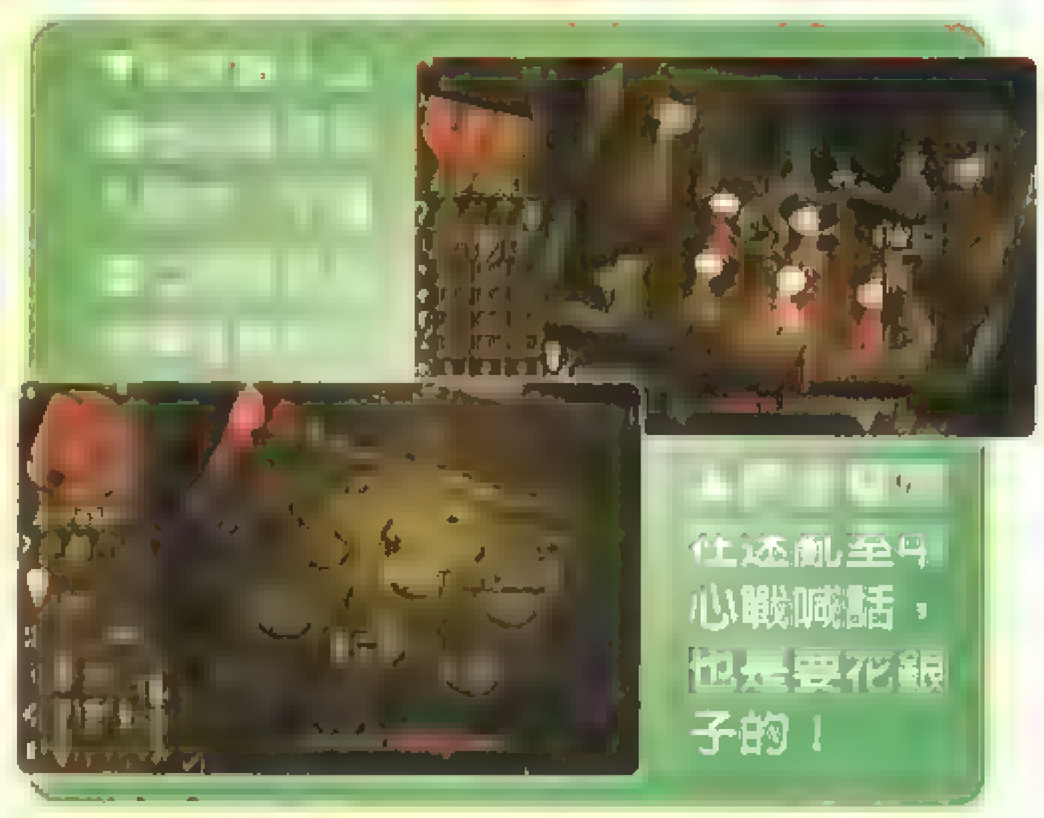
	名稱	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	IMP	75	5	5	60	255	5	0	挖掘
[illegible]	FLY	150	10	10	50	30	30	15	探索
[illegible]	BEETLE	250	25	25	55	30	40	3	－
[illegible]	SPIDER	400	40	30	60	30	50	3	凍住囚犯
[illegible]	DEMON SPAWN	325	50	40	70	30	50	8	訓練
[illegible]	SORCEROR	350	20	15	100	30	30	6	研發
[illegible]	DARK MISTRESS	700	60	50	70	30	70	20	戰鬥
[illegible]	SKELETON	500	55	20	70	0	50	2	訓練
[illegible]	GHOST	200	20	20	90	30	60	10	至神殿
[illegible]	VAMPIRE	800	70	30	80	0	80	25	迷亂
[illegible]	TROLL	450	40	35	50	30	50	10	製造
[illegible]	ORC	700	65	60	60	10	65	12	訓練
[illegible]	TENTACLE	700	50	50	65	30	50	3	－
[illegible]	BILE DEMON	1200	80	60	40	30	30	5	製造
[illegible]	HELLHOUND	600	55	35	70	30	50	8	搜尋敵人
[illegible]	DRAGON	900	90	90	60	30	50	18	研發
[illegible]	HORNED REAPER	2000	150	70	160	0	70	30	戰鬥



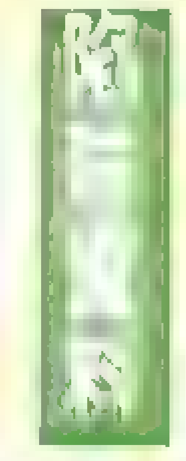
	名稱	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	THIEF	250	30	20	120	30	80	14	－
[illegible]	TUNNELLER	350	40	30	40	30	40	0	－
[illegible]	DWARF	500	50	40	55	30	30	2	製造
[illegible]	BARBARIAN	700	60	50	70	30	60	10	訓練
[illegible]	ARCHER	300	20	20	100	30	60	15	製造
[illegible]	FAIRY	150	10	10	70	30	30	40	研發
[illegible]	WITCH	300	20	20	80	30	30	6	研發
[illegible]	MONK	325	40	20	80	30	80	30	研發
[illegible]	WIZARD	350	20	15	100	30	30	5	研發
[illegible]	GIANT	650	100	60	60	30	30	20	訓練
[illegible]	SAMURAI	700	80	60	90	30	70	20	戰鬥
[illegible]	LORD OF LAND	950	80	100	150	0	30	15	－
[illegible]	AVATAR	3000	150	120	180	0	110	20	－

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	耐久度
[illegible]	ENTRANCE	0	4000
[illegible]	DUNGEON HEART	0	1300
[illegible]	TREASURE ROOM	50	100
[illegible]	LAIR	100	200
[illegible]	HATCHERY	125	350
訓練室	TRAINING ROOM	150	1250
研發室	RESEARCH ROOM	200	320
工作房	WORKSHOP ROOM	200	900
橋樑	BRIDGE	30	100
崗哨	GUARD POST	50	5000
[illegible]	BARRACK	125	350
監獄	PRISON ROOM	225	600
刑求房	TORTURE ROOM	350	1000
墓地	GRAVEYARD	300	350
神殿祭壇	TEMPLE	350	1000
[illegible]	SCAVENGER	750	1000

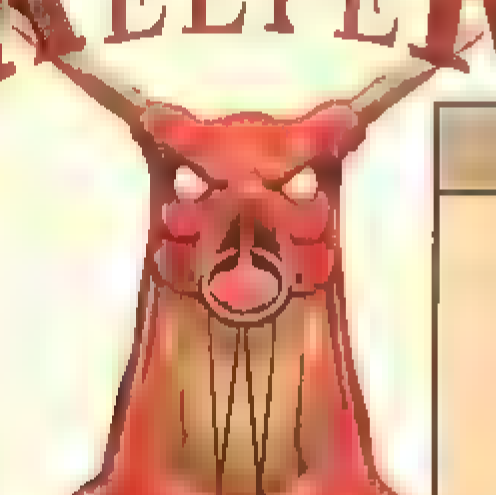


在迷亂室中心戰喊話，也是要花銀子的！



[illegible]	名稱	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	BOULDER	3	25000	1	0	1000
[illegible]	ALARM	0	18000	12	2000	250
[illegible]	POISON GAS	1	20000	5	200	350
[illegible]	LIGHTNING	2	20000	8	140	500
[illegible]	WORD OF POWER	4	20000	3	84	750
[illegible]	LAVA	3	20000	1	0	750

[illegible]	名稱	製造等級	製造所需時間	耐久度	售價
[illegible]	WOODEN DOOR	0	18000	400	250
[illegible]	BRACE DOOR	2	24000	750	500
[illegible]	STEEL DOOR	3	26000	1500	750
[illegible]	MAGIC DOOR	4	50000	3000	1500



[illegible]	
Increase level	：我方所有的怪物都提昇一級。
Locate Hidden World	：發現隱藏關。
Make Safe	：我方地城中所有牆壁都予以補強，使敵方無法挖掘侵入。
Multiply Creatures	：我方怪物會多一倍。
Resurrect Creature	：讓我方一隻死亡的怪物再度復活。
Steal Hero	：從英雄陣營奪取 位英雄加入我方
Transport Creature	：傳送某一隻怪物到下一關去。

金錢帝國黃金版

CAPITALISM PLUS

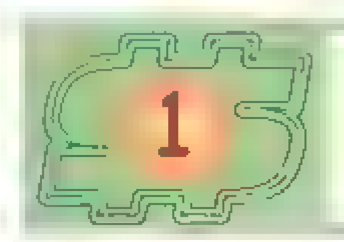
THE STRATEGY GAME OF MONEY, POWER AND WEALTH

作者：廖奇建

前言：〈金錢帝國黃金版〉可以說是筆者所玩過的策略遊戲中，模擬商業運作最逼真的一套。不過本遊戲最大的缺點就是過於艱深，

有的玩家連要生存下去都很困難了，更何況要登上一百大富豪排行榜。為了讓玩家能夠『榜上有名』，筆者特地公佈幾招獨門絕學，讓您可以用最快的速度累積財富。由於本遊戲的進行方式與一般遊戲不太相同，所以除非您以前就曾經玩過〈金錢帝國〉，否則筆者強烈建議您先跟著遊戲的教學模式做一遍，這樣可以使您很快就熟悉本遊戲的操作方式。如果您還不太瞭解遊戲怎麼運作，那麼可以先選擇最低的難度來進行遊戲，藉此好好觀察敵人是如何生產、銷售及研發的。

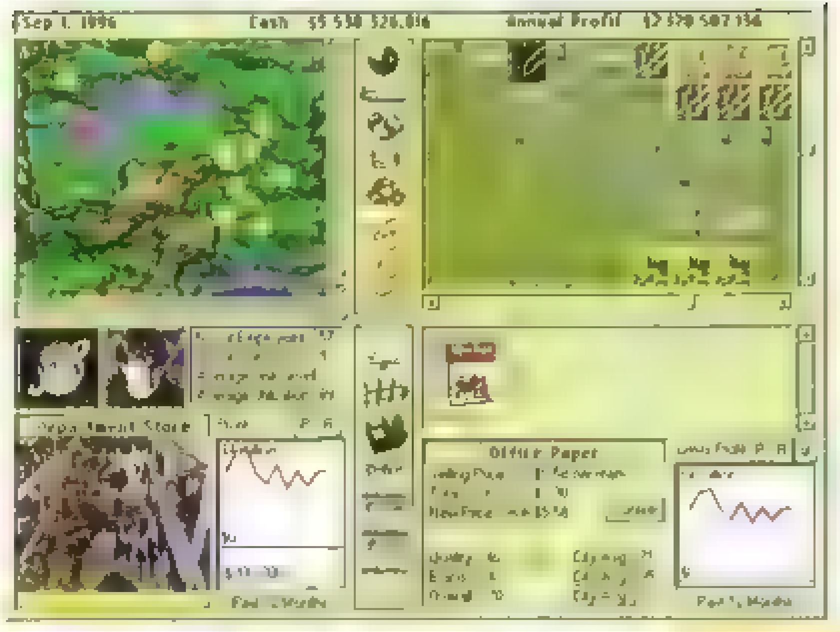
雖然筆者把各種店面（Firm）的配置（Layout）放在全文的最後，但是這個部份可以說是最重要的部份之一，對玩家的店面會不會賺錢有著直接的影響，所以玩家千萬別忽略了！



1 初始設定

本遊戲的特色之一，就是難度的設定影響最後的分數，但是各級的難度差異並不大；所以筆者建議您將難度設定成百分之兩百。除了難度之外，在初始的設定值中，還有一個需要調整的地方，就是

城市的數量。初始的城市數目多，將可以快速累積玩家的財富；不過如果城市的數目太多，將會造成管理上的不便，所以筆者建議您將初始城市的數目定在七個左右就好。

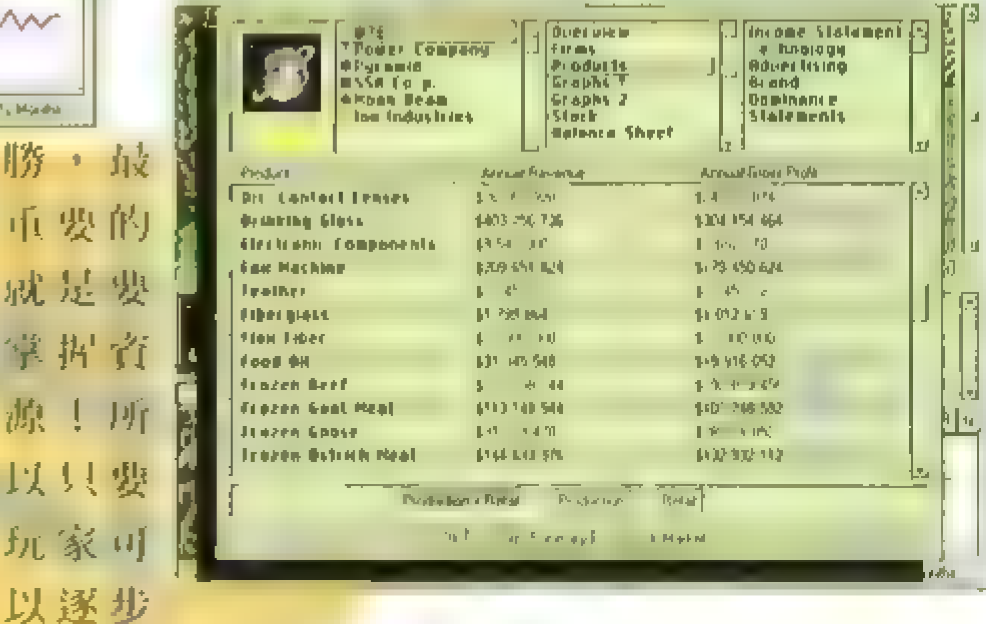


玩家在初始設定的時候，可以調整公司的資本額，不過筆者建議您維持遊戲原本的內定值就好了。因爲如果把資本額調高的話，雖然公司一開始就會有一大筆資金可以運用，遊戲的起步也比較容易，但是由於玩家股份所佔的百分比會低於百分之五十，以後要買回這些股份要花相當大的代價；不過要是您經營不善，那又另當別論了。如果把公司的資本額降低，雖然可以增加玩家持股所佔的百分比，但是由於公司一開始所能運用的資金不多，不久就會面臨負債的壓力。只要維持初始設定的資本額，玩家可以在公司股價低於十圓時進場收購，儘量把自己持股的比重提升到百分之六十左右。

當玩家適應遊戲後，在重玩時可以依自己的能力設定一下遊戲的目標，因爲只要達成目標，總分可以乘以二；如果您最後跟筆者一樣賺了數百億，總分甚至可能破萬分喔！

2 跨出第一步

在遊戲開始後，先把時間暫停，接下來選擇畫面最上方的Options的選項，選擇其中的Default Internal Sale，把以後我們所生產的東西都設定成『內部銷售』，這樣一來，其他公司就無法從我們手中購得任何原料或半成品了。要在本遊戲中獲勝，最重要的就是要掌握資源！所以只要玩家可以逐步地將礦場掌握在手中，敵人在沒有原料的情況下，自然就會無法生存下去了。爲了斷絕敵人的生產原料，玩家一定要把所有的工廠、礦場、農場等都設定成內部銷售，寧願賠錢也別把原料賣給敵人！



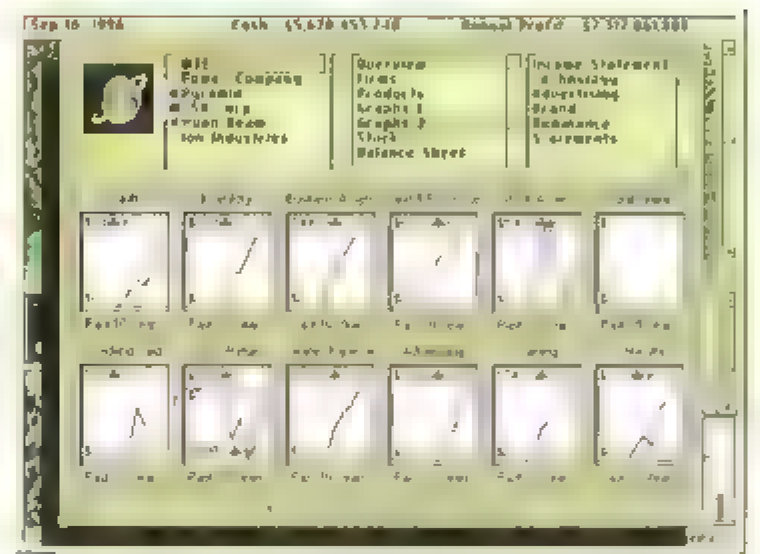
以木材起家

根據筆者將所有的礦產及產品的體系加以分析後，得到的結論是：木材（Timber）的下游產業是玩家起步最容易的行業。所以玩家可以打開礦產分佈模式，看看那個地方有木材，然後選個最便宜的林場，蓋上伐木場（Logging Camp）。由於玩家一開始的資金並不充裕，所以只有先選便宜但是品質較差的林場，才可以避免過度負債的情形。

伐木場完成並生產出木材後，玩家要先檢查一下伐木場的設定是不是內部銷售；如果是的話，接下來玩家可以在臨近的城市先蓋一座工場，開始生產床或桌子（產品是隨玩家所選的GAMESET不同，而有所不同）。如何生產、銷售產品的操作方式，在教學模式與手冊上都有詳細的說明，請玩家一定要熟悉這個基本操作；至於工廠與百貨公司內部的部門安排，則請看最後一部份。

等到產品從工廠生產出來後，玩家接著就可以在城市中興建一座百貨公司，準備開始賺錢了吧？等一等！眞正作生意可沒有想像中那麼簡單，有的玩家可能現在就已經透支了吧？沒關係，筆者接下來就來教您度過財務難關的方法。

在本遊戲中有許多籌措資金的方法，不過其中



最能應急，也最實用的，莫過於發行新股及向銀行借款了。這兩個方法各有利弊，但是根據筆者個人的經驗，借款比較適合在早期使用，發行新股適合在公司賺錢以後再使用。為什麼呢？因為銀行借款並不會稀釋玩家的股份，而且玩家一開始的股價很低，發行新股也賺不到什麼錢，所以初期用借款來籌措資金，是比較可行的方法；不過銀行借款最大的缺點，就是年利率高達百分之十以上，只要玩家的經營稍微發生問題，很可能就會被債務所壓垮。

雖然發行新股會稀釋玩家的股份，但是如果運用得當，不但可以憑空生出許多現金，而且反而還可以讓玩家把所有流通在外的股份都買回來喔！接下來筆者就告訴您這個變魔術的方法吧！

發行與買賣股票

每當新股發行的時候，如果當時的股價遠高於每股淨值，就會導致股價的下跌。也就是說，如果玩家的每股淨值大約是十五元，但是由於公司的營業狀況良好，所以股價可能會漲到四十元左右；這時如果大量發行新股，股價就會降到三十八、或三十六甚至三十四元。如果玩家連續大量發行新股，股價還可能會跌到二十幾圓。但是對玩家最有利的地方，就是只要公司不是以折價的方式來發行股票，那麼公司進場收購自家的股票，並不會造成股價波動；不過如果玩家是以個人的身份進場收購股

票，那麼就會造成股價上揚，這一點千萬要搞清楚！由於上述的特點，玩家等於可以用四十、三十八、三十六、三十…到二十五圓等價格連續發行新股，但是同時卻只用二十五圓的價格，就將當初高價發行的新股再買回來！這轉手間的利潤有多高，玩家只要稍微想一下就知道了。雖然上述的說明有點複雜，但是玩家只要試過一兩次之後，就可以體會到這招『無中生有』的奧妙之處了。

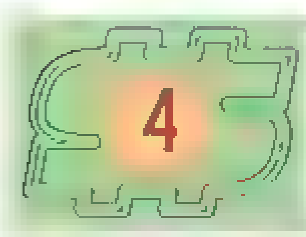
不過在進行股票操作的時候，千萬記得要把時間暫停！因為如果玩家的經營狀況好，而且股價又偏低，其他的對手就會來搶購您的股票；在這些對手都進場搶購的情況下，玩家的股價將會被大幅地抬高，要把股票買回來的成本也就會增加了許多！

發行新股最恰當的時機，就在公司的股價達到二十圓左右。因為如果股價過高的話，市場的資金有限，將無法連續發行很多新股；如果股價過低的話，由於接近每股淨值，所以股價下滑的程度相當有限，玩家等於沒賺到什麼錢。在發行新股後，股價會出現短暫下跌的情況，但是只要玩家的公司獲利能力強，那麼股價很快就又會反彈，這時玩家又可以再透過發行新股的方式，把股價壓低；反覆幾次下來，玩家就可以累積不少的財富了。

玩家在發行新股籌措到資金後，首先應做的事，就是把流通在外的股份買回來，讓自己能持有公司百分之一百的股份；這樣做的目的，是要讓公司的財富完全屬於自己，到了年底發放股利的時候，一毛錢也不會被別人拿走。如果玩家想要成為世界首富的話，那麼前幾年一定要將股價壓低，然後在年底發放大量的股利給自己；接下來再用這筆錢來購買公司所發行的新股，讓自己持有的總股數每年增加。這種作法乍看之下很奇怪，但是卻是相當有效的。因為玩家只要經營良好，股票通常都會漲到萬點以上，在這種情況下，只要持有的股數加倍，財富自然也就加倍了！

不過這種重覆買賣股票的動作，實在是相當枯燥而煩人的。為了提高購買股票的速度，筆者提供一個方法：購買時用滑鼠選“BUY”，然後畫面上出現“OK”的訊息時，按Enter鍵跳過；連續重覆這

兩個動作，比您只用滑鼠按還要快上許多。

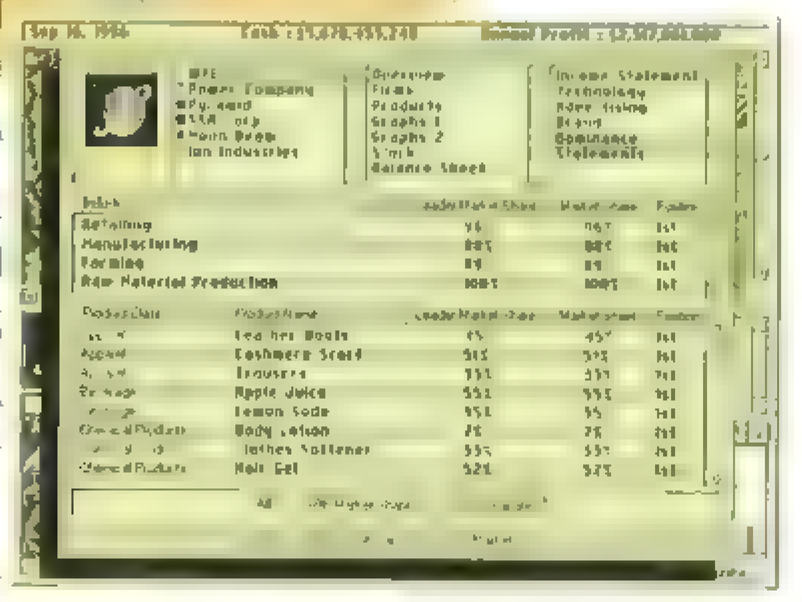


銷售價策略

當您的產品開始在百貨公司販售後，接下來要面臨的問題，就是銷售了。提到銷售，要先來談一下影響產品銷售的幾個重要因素。一個產品的總評（Overall）是由價格、品質與品牌所構成的，隨著產品及所在城市的不同，這三者在總評中所佔的比重也不同。舉例來說，消費者對珠寶飾物可能只重視品質與價格，不太重視品牌；但是對可樂、啤酒等產品，卻只重視品牌，較不重視品質的因素。由此可知，玩家如果要賣出產品，就必須依產品的特性調整售價與廣告策略，讓產品的總評能超越當地的平均值。

由於品質的提升必須透過研發才能完成，所以往往需要花上數年的時間；如果要提升品牌形象，則必須投入大量的資金從事廣告，才能在數月之內將品牌打響；因爲這兩種方法都得花上一段不短的時間，所以玩家要讓產品迅速打入市場，最有效的方法還是透過降價來促銷了。一個產品的市場佔有率擴張速度，與它的總評有關；如果要讓市場佔有率快速提高，那麼應該先透過降價的方式，讓總評高達八十左右，然後在市場佔有率接近一半時，再將售價調高，使總評略高於城市平均值即可。

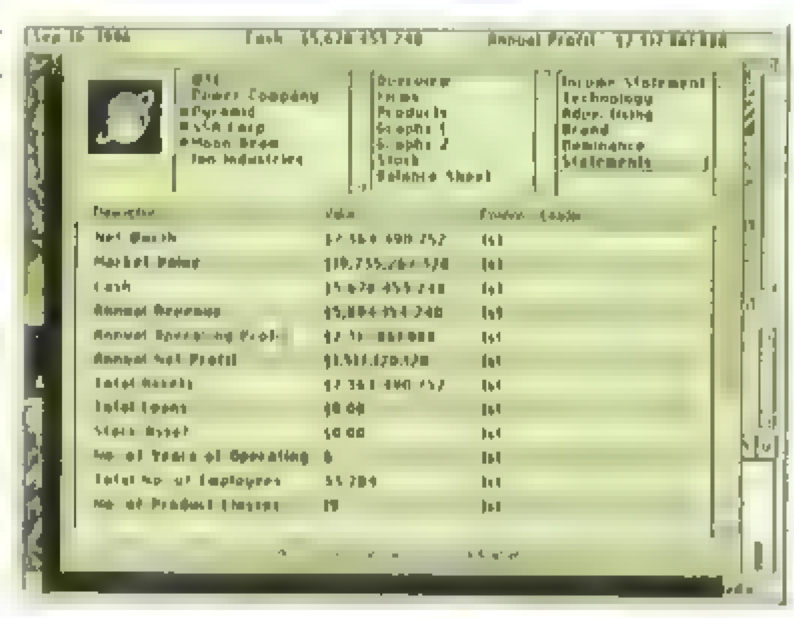
在玩家生產出產品，準備要進行銷售時，最好先查看一下城市中的平均總評，及當地的傳播媒體狀況，再決定是否要在當地進行銷售。通常一個城市的人口多的話，市場就會比較大，玩家也就可以有較高的營業額；不過大都市的人們要求的水準也較高，所以產品的總評通常也需較高，因此產品所能販賣的價格反而較低。人口少的城市雖然市場較小，但是如果玩家能持續以高總評的方式，進行一段時間的販售，那麼往往可以使市場自行擴大數倍，玩家如果仔



細觀察，一定可以發現這個有趣的現象。

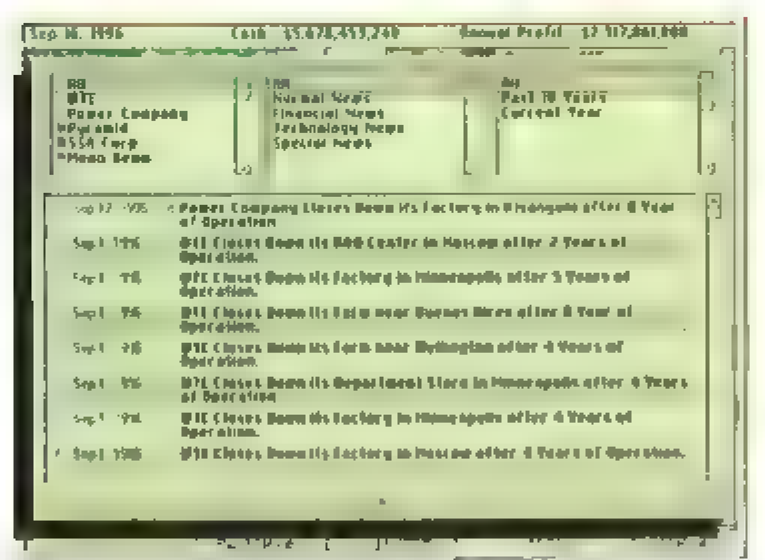
品牌與廣告

由於品牌也是影響總評的重要因素，所以玩家一定要先觀察城市中的傳播媒體的受眾狀況。一個城中的傳媒如果受眾人數在百分之二十、三十以上的話，那麼我們在當地進行廣告就會相當有效益；如果傳媒的受眾不到百分之十，那麼就算投入更多的金額進行廣告，對品牌的幫助也是相當有限。因此在傳媒功效不佳的城市，某些需要以大量廣告來提升總評的產品，如可樂、啤酒、檸檬水等產品，應該暫時先不要進入，以免銷售量一直拉不上來而造成巨額的虧損。在遊戲提供三種廣告策略中，根據筆者多次試驗的結果，『獨立品牌』（Unique）的廣告方式所需的花費最高，但是效果最佳，而且也不會因爲某項產品的評價不佳，就牽連到其他的產品，使它們的品牌形象也跟著下降。



在研發需要幾年時間的情況下，玩家的產品因爲品質不佳，總評要高也很困難；所以每一樣產品的銷售，最好都先從平均總評較低的小城市開始，等到公司從這些地方賺到錢了以後，再向平均總評高的城市進行銷售，以滲透的方式慢慢擴大市場佔有率。

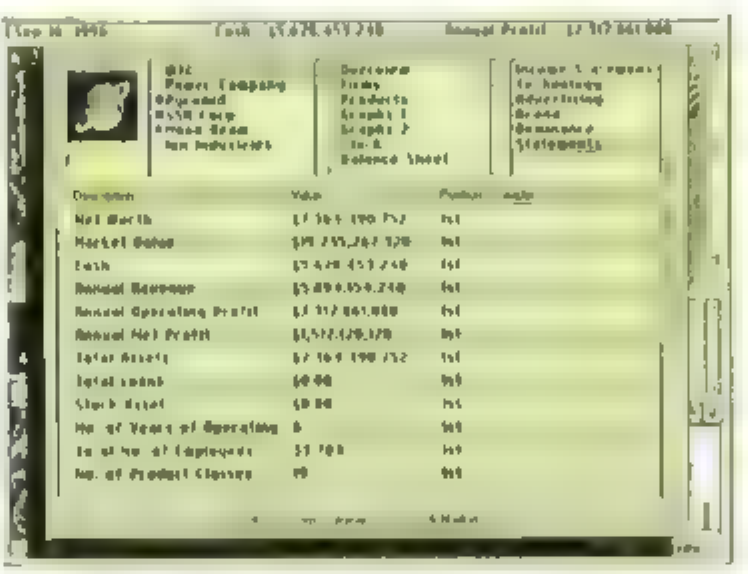
由於本戲中的產品種類有數十種以上，所以有的玩家可能會一開始就想生產很多種產品，不過根據筆者的經驗，這種多角化的經營方式並不適合在一開始就進行；因爲玩家的礦場有愈多工廠利用的話，就可以把固定成本平均分攤掉，所以筆者覺得『一門深入』、整合上下游產業的方式，應該是一個比較理想的經營方針。透過這種一次壟斷一種



產業的方式，玩家可以運用在某個行業中所賺得的暴利，拿來作爲進入其他行業的資本。

因此，當玩家在擁有伐木廠之後，應該先逐步在各個城市都成立工廠與百貨，然後以賣出床或桌子爲第一目標。當床的販售在各地都已經上軌道之後，玩家就應該思考一下，木頭除了能做成床之外，還能夠作甚麼？只要查一下製造業指引(Manufacturer's Guide)，就可以發現還可以作成紙；而紙是製造香煙與尿布（或是辦公用紙）的必須原料，所以玩家接下來應該把重心放在這些產品上，先避開與敵人的競爭，才能在最短的時間內累積足夠的資本。

由於玩家前幾個月的經營應該是以借貸的方式來經營，所以掌握擴張的速度是相當重要的一件事。



玩家在第一間工廠與百貨公司的營運上軌道後，應該用借款的方式，迅速在各城市都以同樣的模式建立百貨公司與工廠。筆者建議玩家選擇製造床的原因，是因爲製造床的成本並不高，但是所獲得的利潤卻是相當地豐厚；如果玩家能在各城市床的市場佔有率都超過百分之七十，那麼每個月就都可以有大筆的資金收入了。

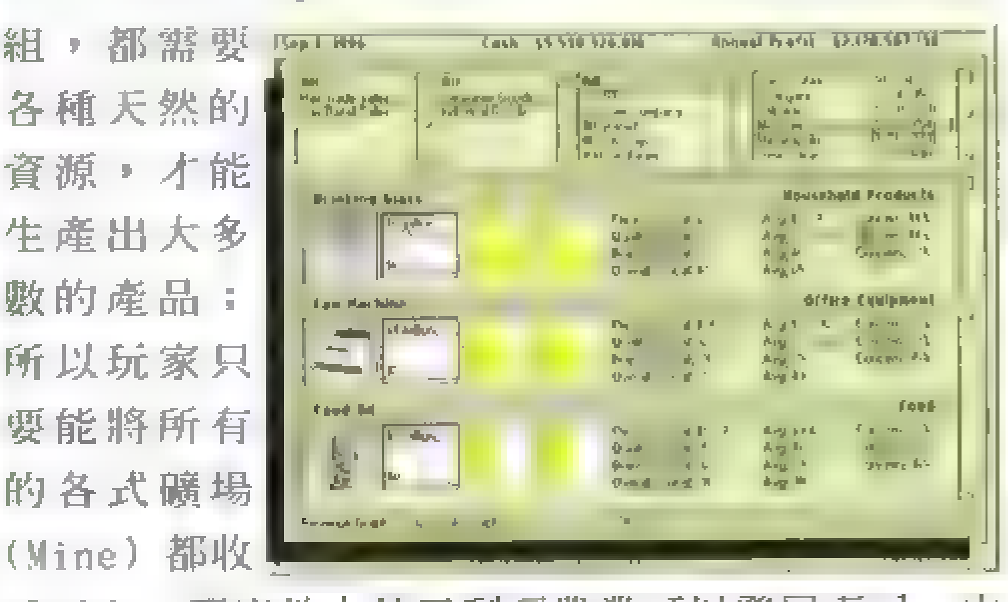
跨行的選擇

在稱霸木材的相關下游產業，並將所有的出產木材的林場都收購下來後，玩家就應該把觸角伸向其他的產品了。依筆者個人的經驗，電腦對手通常喜歡一開始就買化學礦場與油井，所以玩家應該先避免投入這些產業，暫時先不要和敵人展開競爭；要是在敵人沒有投入的情況下，筆者覺得金礦（或銀礦）、矽礦、鋁礦，都是玩家跨行發展的不錯選擇。要從金礦生產出珠寶（Jewelry）的過程，跟生產床的過程一樣簡單，但是獲利也是相當地豐厚；不過唯一的缺點，就是金礦的價格都非常地高，所以一開始要購買金礦，並不是一件容易的事情。

矽礦是生產許多半成品（Semi-Product）的重要原料，如果玩家可以掌握所有的矽礦，那麼又將可以稱霸許多產品的市場了。舉例來說，一旦沒有矽礦，對手將無法生產所有需要用到玻璃的產品，所以玩家可以安心生產葡萄酒、手錶、香水或某些電器產品，完全不用擔心會有其他人加入競爭的行列。至於鋁礦的話，則是生產飲料的重要原料，如果沒有它，就不可能生產可樂、啤酒或檸檬水。不過要注意一點，雖然這些飲料的市場非常龐大，往往可以擴大到一個城市每月五、六百萬的金額，但是最大的缺點就是廣告的費用非常龐大，而且在某些總評要求相當高的城市，獲利也會變得微薄許多。

壟斷資源

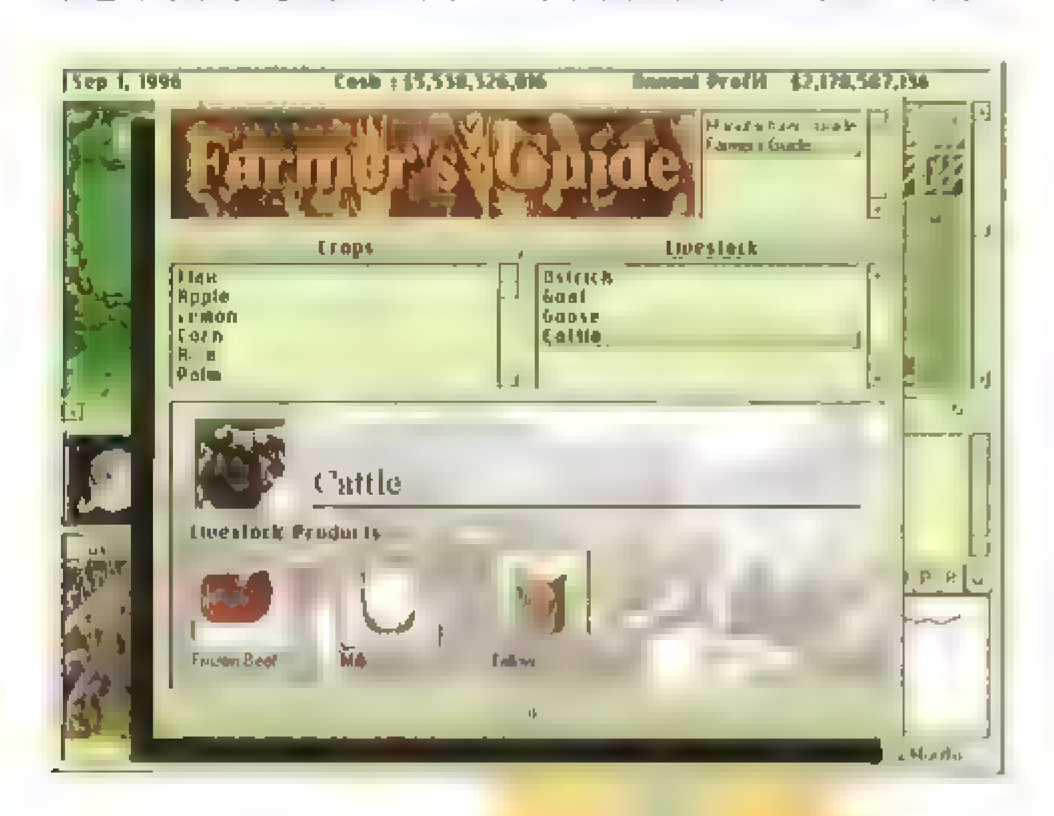
在本遊戲中，除了『食品與飲料遊戲組』(Food&Beverage Gameset)外，其他的兩個遊戲組，都需要各種天然的資源，才能生產出大多數的產品；所以玩家只要能將所有的各式礦場(Mine)都收爲己有，那麼敵人就只剩下農業可以發展而已。



由於礦場的價格通常都不低，玩家不可能在一開始就將所有的礦場都買下來，所以先挑選一些重要的礦場加以購買，才是比較可行的方法。

跟據筆者在前面所提到的概念，玩家一開始就應該朝著將所有林場（Timber）都買下來的目標邁進；只要玩家的資金足夠，就開始從便宜的林場開始逐步收購，以免讓敵人有生產木材的機會。把林場都買光後，玩家接下來就可以檢查一下對手的公司狀態，看看還有哪些種類的礦場是敵人尚未涉足的，然後選定其中的一種—例如矽礦等，把同種的

礦場都買下來，讓敵人也沒有機會生產該類的資源。藉由這種逐步購買的方式，玩家可以將敵人未涉足的資源一一收購；然後接下來就應該收購其他剩下的礦場，讓新加入的對手沒有機會買到礦場。爲了確保優勢，玩家應該將所有的礦場都買下來，一個都不要剩！而且一旦只要有新的礦場出現，也要毫不猶豫地將它買下，千萬別給敵人可趁之機！

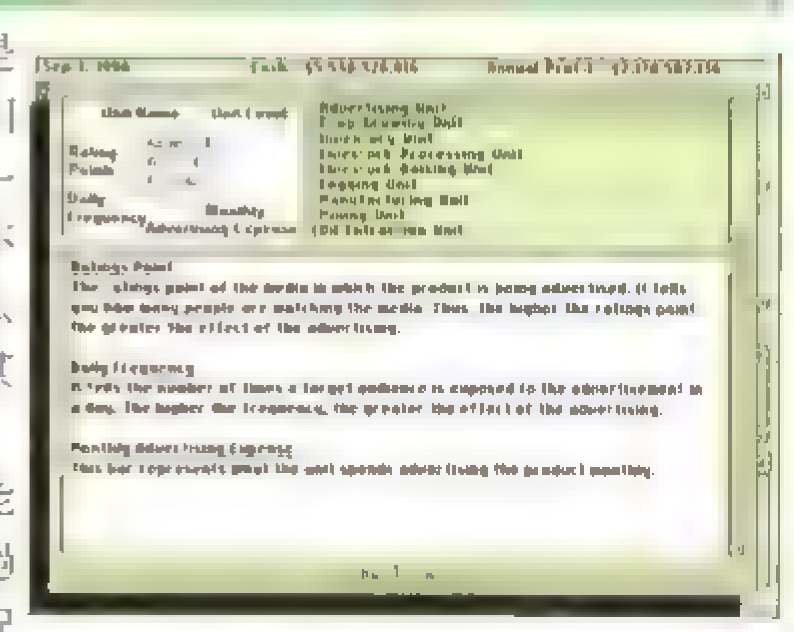


在我方不斷收購礦場之際，一些有警覺性的敵人也會開始購買礦場，所以玩家應該不斷加快收購的腳步。依筆者的經驗，在最初的六個月之內，只要玩家已經買了林場並生產出產品，敵人通常就不會在這一段時間購買林場；所以玩家應該利用這個機會，在六個月內，先將所有的林場給買下來。由於遊戲經過的時間愈久，敵人就愈會嘗試多角化的經營，也會開始購買各式不同的礦場，爲了避免這種不利的情況發生，玩家最好能在兩年內將所有的各種礦場全部都買下來！至於買下這些礦場的資金要從哪裡來呢？別忘了筆者在前面提到的，從股市中用『無中生有』的方法，一次就可以變出不少錢了喔！多變個幾次，要買下所有的礦場就不是問題了。

在這裡要澄清一個觀念，就是『買』並不等於『生產』！筆者所謂的『買』，就是在礦場的上面（有標英文字的地方），選擇"Build"的選項，在上面蓋上建築物；只要您蓋上了建築物，敵人自然就不可能在上面開礦，也不可能買到原料了。筆者要您買下所有礦場的目的，並不是全部都要用來生產，而是要讓敵人沒有機會買到原料；所以您可以在買到礦場後，並不用在礦場中安置任何的開採或銷售單位，只是讓它空在那裡就好了！雖然這樣做看起來有點浪費，但是一座空的礦場不用支付任何薪水，每個月大約只需要四十萬左右的固定費用，即使這不是一筆小費用，但是遠比被敵人買走還要划算多了！

這些多買的礦場，在現有的礦場已經報廢後，就會有需要開採的情形。由於多數的礦場的外觀看起來都差不多，常會令人分不出礦場的種類；還好

本遊戲提供爲店面命名的設計，玩家在買下礦場後，可以重新命名，把名字用該種礦石的名稱命名，並後面接上礦石的品質與蘊藏量，這樣以後要找礦就容易多了。



供需是本遊戲中相當重要的一個指標，不過如果不去仔細探究其中的奧秘，那麼您可能除了在供過於求的情況下賠錢外，連在供不應求的情況下也會賠錢喔！這種情形乍聽之下好像不太可能，筆者等一下再爲您解釋原因。

通常會發生供過於求（藍線比紅線長）的現象，是因爲玩家的產品總評不如敵人，或是比城市平均值還低，所以導致市場佔有率大量下滑；此外還有兩種情況，一個是城市本身的市場太小，一個是玩家產品剛進入新的市場，銷售能力尚未完全發揮。長期的供過於求，會使公司的獲利能力下降，甚至發生嚴重虧損，所以必須儘快透過調整價格的方式加以改善。

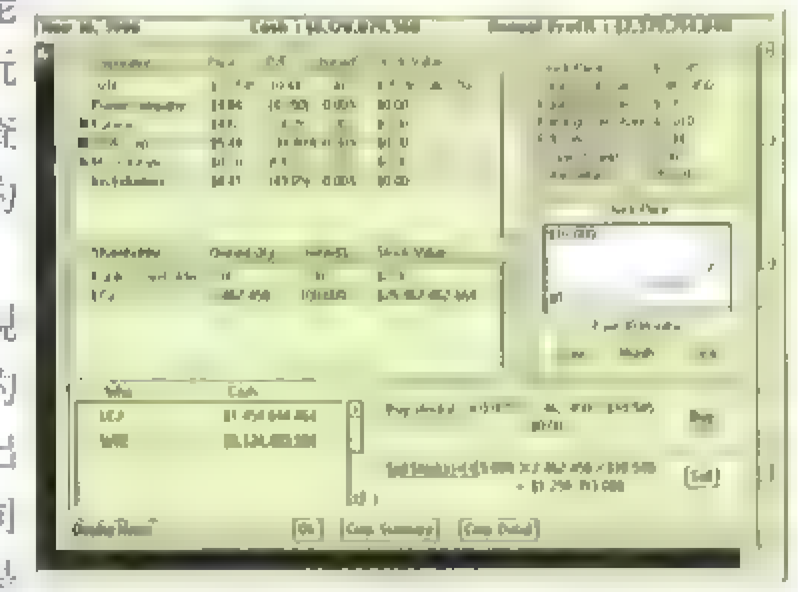
發生供不應求（紅線比藍線長）的情況，主要的原因是因爲玩家的產品總評很高，造成消費者搶

金錢帝國豪華版

購；或者是該城的市場太大，玩家的產品生產速度來不及供應。除此之外，還有兩種情況，也會造成供不應求，一個是玩家的工場才剛開始運作，產能尚未發揮；另一個原因，則是供給的貨源太少，根本沒有東西可以賣，而這正是最容易被忽略的一個原因！

供需之間的關係

有的玩家和電腦對手一樣，在蓋了一個工廠製造出床後，接著在許多城市都蓋一座百貨公司，然後所有百貨公司的貨源就都只由一間工廠所提供。結果您會發現，雖然所有的百貨公司營業額都是正的，但是獲利卻都是負的；而且即使您將價格大幅地提高，也無法解決供不應求的問題。要瞭解這個問題的關鍵所在，您只要用滑鼠右鍵點一下產品的圖樣，觀察此產品的市場佔有率，就可以明白問題的徵結了。由於一間工廠的供貨能力有限，所以即使產品的總評再高，但是沒有貨可以賣，市場佔有率是不可能提高的！玩家只要檢查百貨公司的部門狀態，就可以發現供貨不足的原因，是出在百貨公司本身，或是工廠的產量不足。



如果百貨公司本身的採購部門（Purchasing Unit）是呈現供過於求的狀態，但是銷售部門（Sales Unit）的出貨情況卻是供不應求，那麼玩家就應該增加一些銷售部門，並且投入訓練（Training and Equipment）費用，來縮短銷售與採購部門間的落差。如果採購部門與銷售部門都出現供不應求的狀況，那麼問題就出在工廠本身；這時玩家除了增加工廠的銷售部門外，最重要的是應該考慮是否要再蓋一間新的工廠。

通常一項產品在一個城市中所形成的市場，每個月大約都有兩百萬左右的金額，而一間工廠一個月所能生產出的量，大約也剛好是一個城市一個月所需要的量。因此如果玩家把一間工廠的產品分給五個城市的百貨公司去賣，那麼每間百貨公司所能分到的量，就只有城市需求量的五分之一而已；在這種情況下，百貨公司的收入可能不及薪水支出，赤字就因而產生了。

一對一的配套

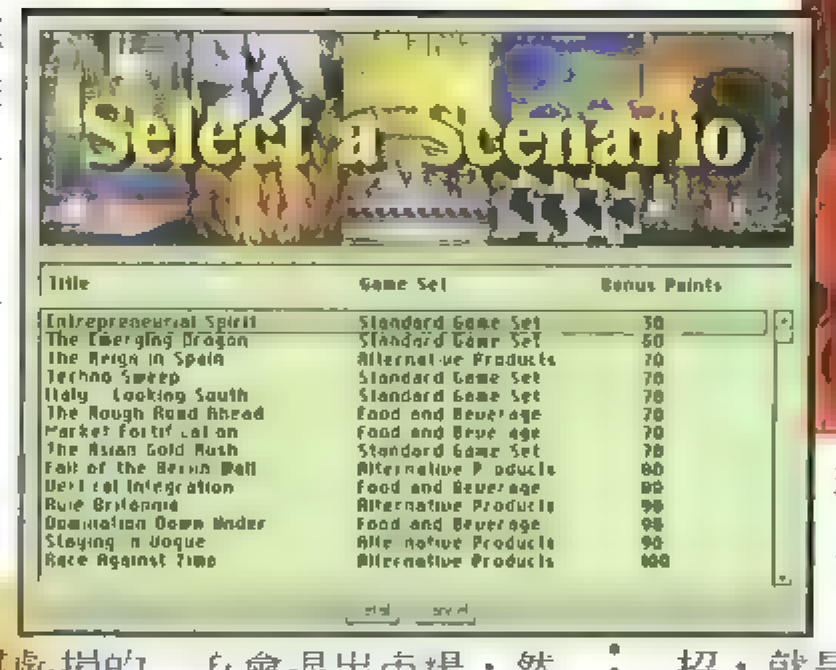
依照筆者的習慣，為了讓每間百貨公司都有足夠的貨物可以賣，筆者會讓百貨公司與工廠用一對一的配套方式進行銷售與生產。也就是說：如果甲市有一間百貨公司在賣汽車，那麼甲市也要有一間工廠在製造汽車，而且只賣給當地自己的百貨公司；如果在五個城市有百貨公司在賣電視，那麼那五個城市就都要有工廠製造電視。透過這種配套的方式，可以讓百貨公司的貨源不虞匱乏，也可以讓該產品的獲利達到最大；而且最大的好處，是可以讓您在管理店面時更加容易。

為了讓工廠與百貨公司之間的產銷速度接近一致，筆者建議您：一間工廠只生產一種產品，一間百貨公司只賣一樣產品！除了肉品之外，用這種方式來販售，效率應該是最高的。由於店面內部的部門安排對產品的製造與銷售情況有很大的影響，所以筆者特地把它們整理在最後一部份，請您仔細加以研究。

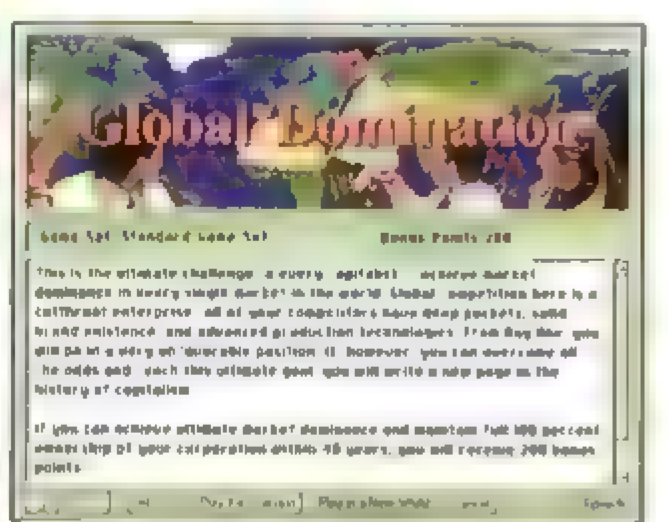
前面筆者提到：每項產品在一個城市中，都要有一間工廠生產，不過這裡有一類產品例外，就是如鋼鐵、玻璃、電路板、紙、塑膠等半成品。所謂的半成品（Semi-Product），是指已經過一次以上的製造，但是拿去百貨公司並不會有人買，所以還需要經過再次或多次加工，才會變成某種可以販賣的產品。由於半成品的產量通常都很大，所以一間工廠所生產出來的量，往往就足以供給其他工廠所需的量了；像是玩家如果蓋了一間專門生產塑膠的工廠，它的產量可能就足以應付全部需要用的塑膠做為原料的工廠了。為了保持一個工廠只生產一種產品的單純原則，筆者建議您，建造專門生產半成品的工廠，但是每種半成品工廠只要一間就夠了；除非某些特殊的情況，如製造汽機車需要大量的鐵，否則不要為某些半成品蓋兩間工廠！

如果一個城市中有兩個以上的競爭者時，消費者購買物品的參考值，往往會從城市的平均總評，

轉變爲兩種產品的總評比較，然後選擇購買其中評價較高的一種。由於電腦對手最喜歡使用的手段，也是世上最常見的方法，就是先以低價打入市場，擴大市場佔有率，逼迫原本的領導廠商來進行價格戰；在價格戰中，不堪虧損的 方會退出市場，然後獲勝的-方就可以自由主宰價格了。玩家-開始的資本不如敵人雄厚，所以 定要選擇沒有敵人生產的產品，以避開價格戰；到了資本充足時，雖然有本錢可以打價格戰，但是這樣會使我方的獲利情況降低，所以還是應該避免。不過如果玩家要稱霸所有的產業的話，價格戰還是不可避免的，所以就要看以下的部份了。



筆者要您選擇沒有敵人生產的資源，來作爲生產的方向，主要的目的就是要避免在早期就遭遇價格戰。不過當玩家已經將所有礦場都買下來，並稱霸某些產業後，接下來我們要作的事，就是開始踏進敵人主宰的領域，把他們一一趕出去。不過在玩家進入這些行業前，所要先作的功課，就是要讓研發部門開始進行這些產品的研究，否則我們就只能用價格和敵人競爭而已。通常敵人一開始就會投入化學產品，如牙膏、沐浴乳等產品的生產，並從其中獲得了巨額的利潤，所以我們要打擊敵人，就要先從這個地方著手，讓他們的獲利情況馬上大幅下降。由於我們掌握了某些資源，壟斷了某些產業，像是床、香煙、沙發、尿布等，所以我們可以固定從這些行業中賺取暴利，因此我們可以用這些收入，作爲和敵人在化學產品上打價格戰的資本。



價格戰

要打價格戰，最重要的-點就是要發動全面攻擊！所以如果我們要切入牙膏的市場，就要在每個城市都蓋牙膏工廠，並且都建立賣牙膏的百貨公司。當產品開始以低價侵入市場後，敵人的佔有率會逐漸下跌，所以敵人也會以降價的手段來回應；不過由於我方在每座城市都有一組專門在生產與製造牙膏的店面（工廠與百貨公司），所以即使在與敵人總評相同的情況下，由於我方的供貨能力遠超過對方，所以市場佔有率也可以壓過對方。當然，打價格戰的目的，並不是和敵人平分市場就好了；所以我們應該使出絕招，就是把價格降得比對方的成本低（看不到敵人的成本時，可以參考自己的成本），這樣敵人如果要與我們拚，就得作賠本生意了。在我們自身有許多壟斷行業的支持下，老本絕對比敵人多，所以賠錢也撐得下去，但是敵人的情況可能沒這麼好；如果他們還要死撐下去，巨額的虧損將會使他們的股價一路下滑。

價格戰打到最後，敵人會撐不下去，不過我方也得付出不小的代價；所以最好的方法，就是趁敵人股價下滑之際，開始買入該公司的股票，最後再以併購的方式讓他們從此消失。在本遊戲中，玩家如果想要藉由買賣其他公司的股票賺大錢，是不太容易的，因爲這些公司的股價漲跌，通常都只在每股淨值增減兩元的範圍，所以即使玩家買到最低點，賣到最高價，所獲得利潤還是不如販賣產品所得。不過在敵人股價波動之際，正是提供我們收購的大好時機。

要買下一間公司之前，玩家應該先分析這家公司的價值。通常筆者會買下一家公司，就是因爲它擁有某些礦場，如油井或化學礦；雖然筆者也擁有同樣的礦場，但是爲了徹底達到壟斷資源、避免競爭的目的，筆者還是會毫不猶豫地將該公司買下。只要能將所有擁有礦場的公司都買下來，剩下的敵人就都沒有工業原料可以生產產品了，這樣他們的生存空間就會被擠壓到最小，玩家要稱霸所有的產業也更容易了！

併購對手

併購公司最主要的秘訣，就是儘量在該公司股價低於每股淨值時買入；由於股市常常有波動，所以玩家可以 天左右就查看-下股價。當玩家擁有

一家公司的股票超過百分之五十以後，就可以動用該公司的資金；如果擁有股份超過百分之七十五，則可以選擇併購該公司。根據這個特點，玩家可以在擁有該公司股權達百分之五十一以後，趁股價略低之際，運用該公司的資金買回它自己流通在外的股份；這個作法是利用公司買回自己的股票並不會造成股價上漲的特性，來減少我方的資金投入。這個買回的動作要連續持續幾次，等到我方在該公司的持股達到百分之七十五以後，就可以改用我方的資金選擇併購（Merger），將該公司完全併入了。併購時，電腦會問您要支付現金，或是發行新股，筆者建議您支付現金比較好，因為我方的股價仍會不斷地上漲，如果以後要自己再增股就不划算了！

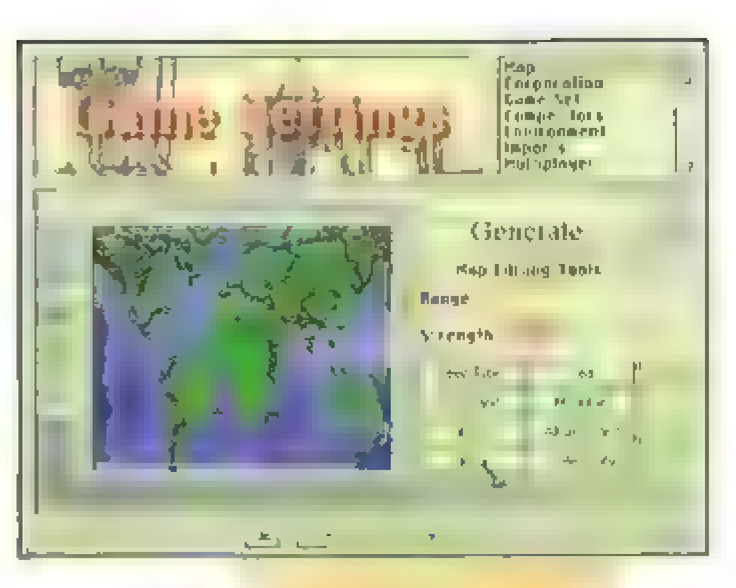
併購公司後，玩家要開始清理該公司原本的店面。依筆者的喜好，是會將公司原建的百貨公司及工廠全部拆掉，因為百貨公司都不太賺錢，整理起來又很麻煩；農場的話，筆者會對種植的作物或畜養的牲畜加以檢討，如果狀況不錯的，就加以整理後留下來；如果狀況不佳，或是筆者不需要類似的農場，就加以拆除。至於礦場的處理，玩家就要特別注意了！如果玩們把礦場拆了，那麼馬上會有新的敵人來買下該礦場，這樣就失去我們原本進行併購的目的了；所以我們在處理這些併購得來的礦場時，應該把其中所有採礦及銷售等單位都撤除，讓它變成一個空的礦場就好了。這樣一來，敵人就買不到工業原料了。

要打倒敵人，要記得『不買也不賣』的原則。「不買」就是不買敵人的原料、成品或半成品，讓敵人無法從我方賺得一毛錢；「不賣」就是一開始就要設定「內部銷售」，讓敵人不能從我方購得任何的原料、產品或半成品，這樣敵人就不能進行工業產品的生產與銷售了！

當玩家的產品在市場上沒有敵人的時後，我們就可以調整價格，讓產品的總評只略高城市平均值五到十點就好了。這個作法在沒有競爭對手的情況下，可以使我方的獲利達到最大。

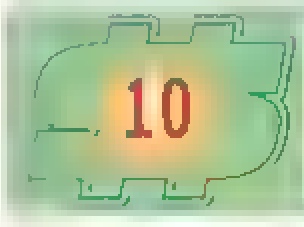
9 踏入農業

農業（Farm）可以說是玩家最慢才有本錢投入的產業。因為人類玩家並未被賦與專長(Expertise)，所以我們生產出的農產品都是最低級的；而有某些電腦對手他們的專長是農業，他們所生產出的農產品之品質就比我們好上一大截，在這種情況下，如果我們要與敵人競爭，勢必要用相當低的價格，才能挽回品質方面的劣勢，所以在本錢不夠雄厚的話，可能禁不起這樣的虧損。



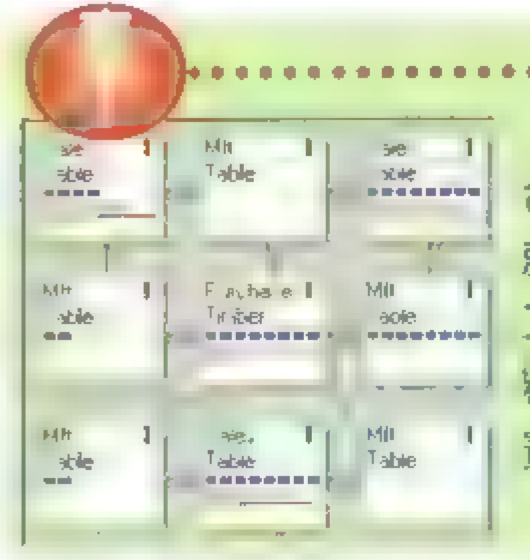
不過長期放任敵人主宰農業，將會使他們坐大，所以在我們的資金充裕後，就要發動全面攻擊了。為了讓敵人在冷凍肉品方面的獲利降到最低，玩家應該在每個城市都建立生產與銷售據點；由於肉品的需求量相當大，玩家應該在每個城市周邊建立農場，並採用之前工業產品的生產模式，讓每一種肉品都有一個農場專門生產，才能提供足夠的量。由於我方的肉品品質遠不如敵人，所以除了要以低價的手段來進行銷售外，還要對農場投入全額的訓練費用，這樣才能慢慢縮短品質上的差異。

在沒有敵人競爭的某些城市或是某些肉品方面，玩家就可以不用辛苦地作賠本生意，只要讓總評略高於城市平均值，就可以順利賺錢了。不過農業是各家廠商可以自由進出的完全競爭市場，玩家最好隨時注意情況，以免敵人又突然發動價格的襲擊了。

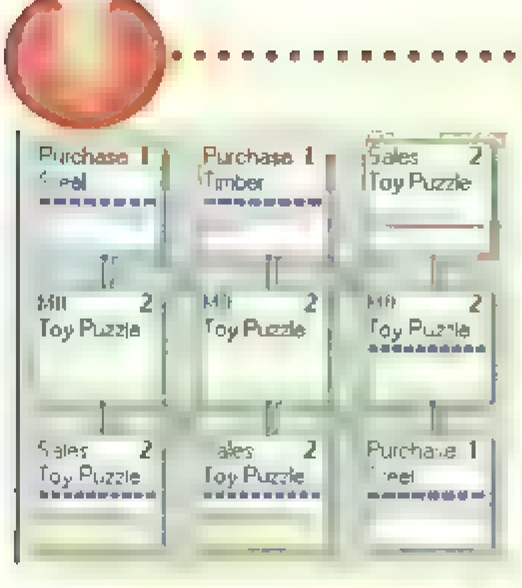


10 店面部門配置（Layout）

本遊戲的店面（Firm）部門配置（Layout）可以說是一大學問，也是影響企業是否能夠賺錢的原因之一。筆者將自己最常用的幾種秀給各位看，如果您覺得不錯，就可以跟著做，然後還可以用F4將這些配置儲存起來，以後還可以讀出來使用。

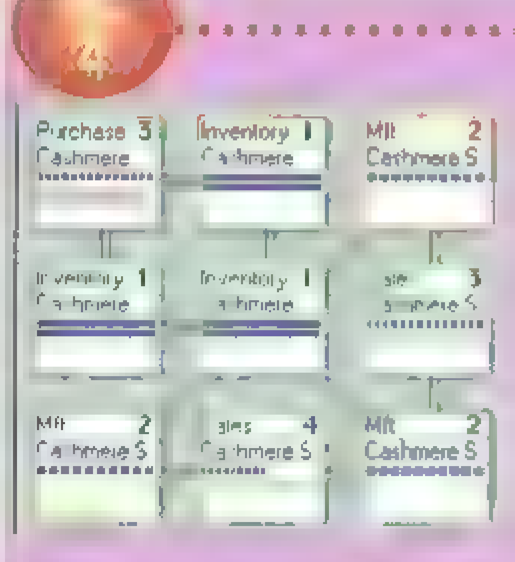


這種配置，最適合用在只需單一原料就可以生產出產品的工廠，像是紙、麵粉、床、桌子、珠寶、玻璃等產品。



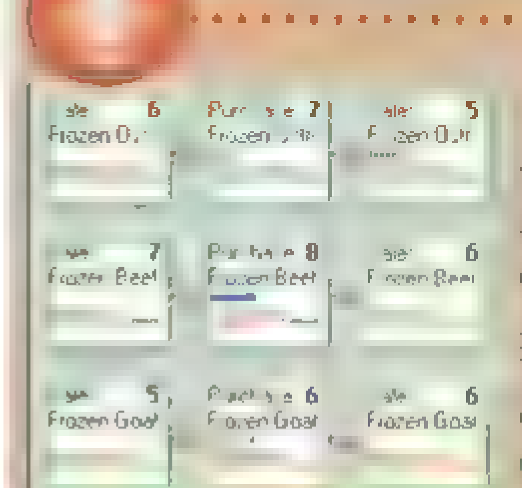
這種配置，最適合用在需要兩種原料才能生產產品的工廠，像是可樂、啤酒、手錶、香水、錄影帶、電話、傳真機等產品。由於左上與右下方的採購單位，買的是相同的物品，因此在生產某些以農產品為原料的產品，如可樂、香煙時，筆者建議您把這兩個單位都用來買農產品，以減低原料不足時的損害。

這種配置，最適合用在需要三種才能生產產品的工廠，如輪胎、汽車、機車、家電用品等產品。

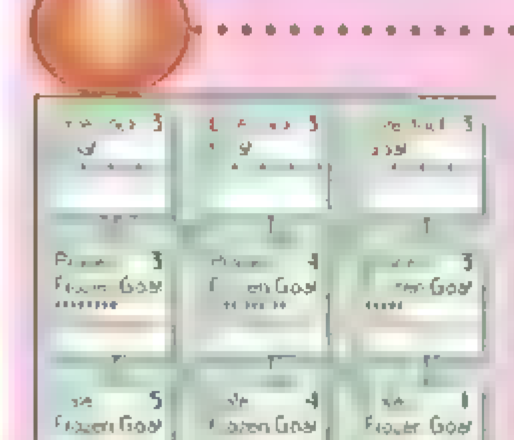


這種配置，最適合用在只需單一原料即可生產，但是原料的生產是有季節性產品的工廠，如襪子或毛衣等。由於羊毛生產的時節很短，所以玩家應該選擇這種工廠，來儲存部份羊毛以供生產之用。至於其他的農作物，如蘋果、檸檬、麥子等，雖然也有季節性，但是它們可以隨時儲存在農場中，所以玩家並不需要特別選擇可以庫存的單位

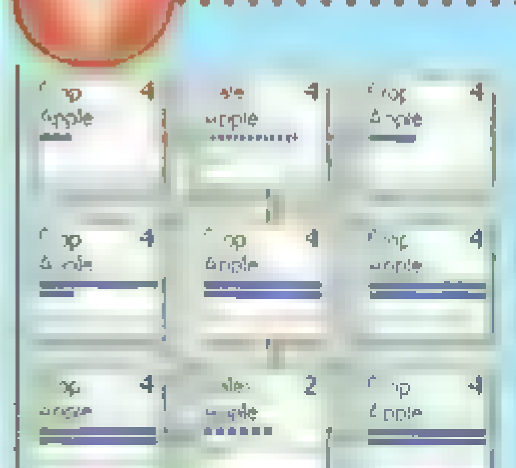
這種配置，最適合用在販售一般產品的百貨公司。由於它具有六個銷售部門，所以可以迅速將產品賣出去。如果銷售的東西不太需要廣告，那麼玩家可以把廣告部門拿掉。



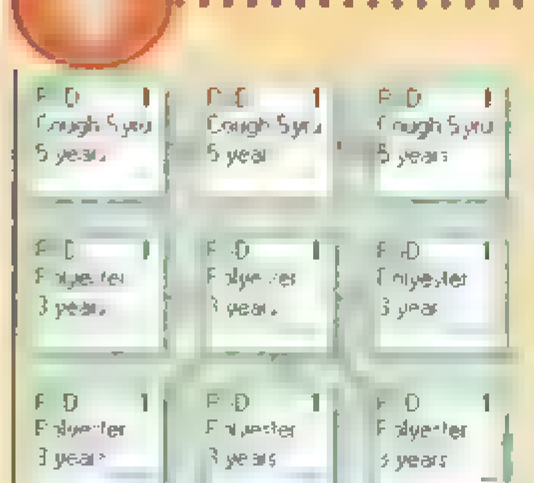
這種配置，最適合用在販賣不需廣告的農產品。依筆者個人的習慣，是比較喜歡讓三個採購部門各賣一種肉品，這樣可以比較方便管理



這種配置，最適合用在生產單一畜產品的農場；記得要在訓練方面投入全數的金額，才可以儘早提升產品的品質



這種配置，最適合用在生產單一農作物的農場；記得要在訓練方面投入全數的金額，才可以即早提升產品的品質



這種配置，只適合用在研發中心。三個連在一起的單位，應該以五年為一期，研究一些半成品；六個連在一起的單位，則以三年為一期，研究目前已經在生產的產品，或是將要與敵人競爭的產品。由於產品品質是影響總評的重要因素，所以玩家在研發方面千萬別太小器，有錢就多蓋些研發中心吧！

完

杏林也瘋狂

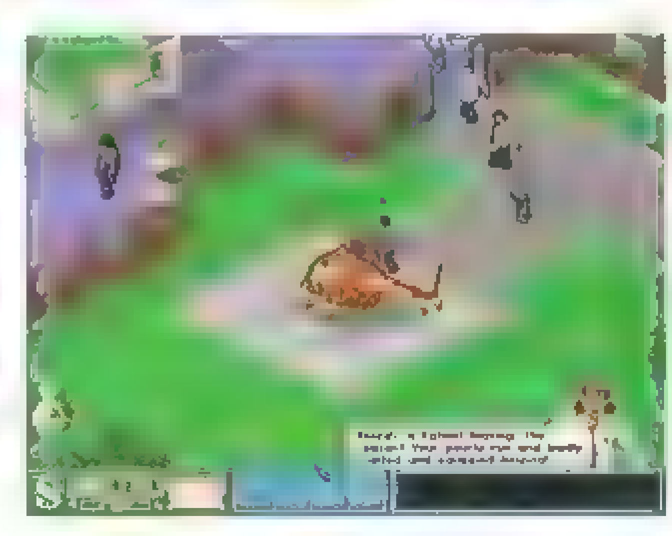
經營大師篇

／Apollo

話說在業界中赫赫有名的企業經營大師Amy，這回又遇到難題了。衛生局長Benjamin清晨的一通電話，使我們這位戰無不勝、功無不克的大師，頓時收起平日的嬉笑臉孔，陷入漫長的思考中。原來Benjamin局長希望Amy接受的燙手山芋，是一家新成立的地區醫院；雖然硬體外觀都已建設完畢，但裏頭小至盆栽、椅子、販賣機的擺設，大至隔間與機器的構置，都是呈現一片空白的局面，更不要說人員的雇用與編製，亦是停留在最初的階段。這種百廢待舉的情況，也無怪乎Amy會如此沉重了，更何況醫療界是Amy從未碰觸的領域呢！

不過真金畢竟是不怕火煉，Amy終究是通過了Benjamin局長的考驗，不但將當初接手的醫院經營了起來，並且在後續的數年內，順利輔導了其他地區的另10家大醫院，因此，Amy非但完成局長的期許，整頓了城中的醫療品質，並且將我國的衛生層級帶入了一個嶄新的巔峰。與有榮焉的我們，就來一同分享Amy的經營心得吧！（下列內容是由Amy口述，Apollo整理）

因為在Theme Hospital中沒有所謂的唯一處理方式，一切都是在很有彈性、很開放的情況下，所以下面所提到的也僅乎於個人的淺見，而絕非必定的真理。接下來我們就來談談敝人所認為的幾點大原則吧！



空間規劃

首先，我們先來談房間排列部份。敝人建議在規劃時，可根據屬性類別做爲主要的考量，也就是如同現今存在的各大醫院般，將相似功能的診療間擺放在一起，如：東棟放各式檢驗的門診部門，包括運動心電圖（Cardiogram）、X光（X-Ray Room）、電腦斷層攝影（Scanner）…等，西棟專放特殊的治療間，包括治大頭病的Inflation Room、治大舌病的Slack Tongue Clinic、治禿頭的Hair Restoration…等。這樣做有幾個好處：

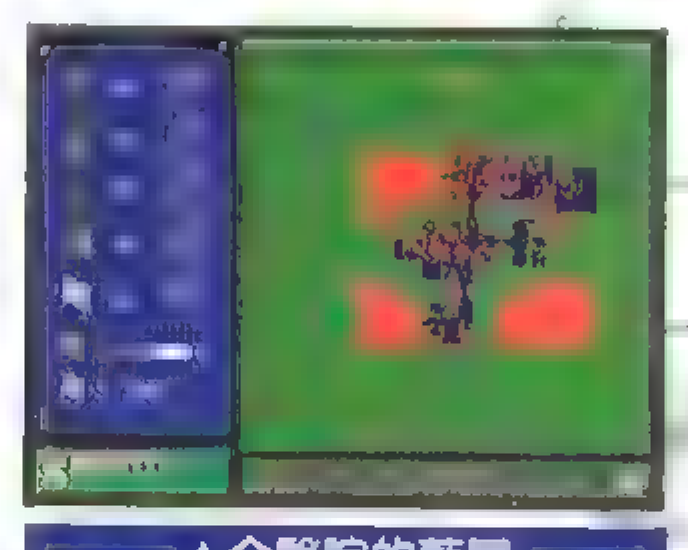
1 在做機器維護時可一併處理，以節省時間。

▲Theme Ho…

2也許病人不僅做一個檢查，故如此處理可減少來回奔波的麻煩。

3 醫療人員可以方便支援。

在排列房間時，同時要注意預留足夠的走道空間（約三線道或四線道），以避免因人口集中，而導致有人嘔吐，就會造成無法控制的嘔吐波浪。


▲全醫院的藍圖

除了空間的掌握外，房間內的擺放也是一門學問，根據我的經驗，最好是在每一個房間中，至少都放置一樣物件，因爲這樣可以延緩醫療人員疲憊的速度和降低反彈。最好在一開始就盡可能地將能建的房間建好，這樣可以使醫院的發展較迅速，使你站於較有利的位置；雖然可能會使你因而欠下一些債務，但在遊戲中，債務是沒有償還期限且利息又低的，故借貸不失爲一個緩衝的好方法。

人員雇用

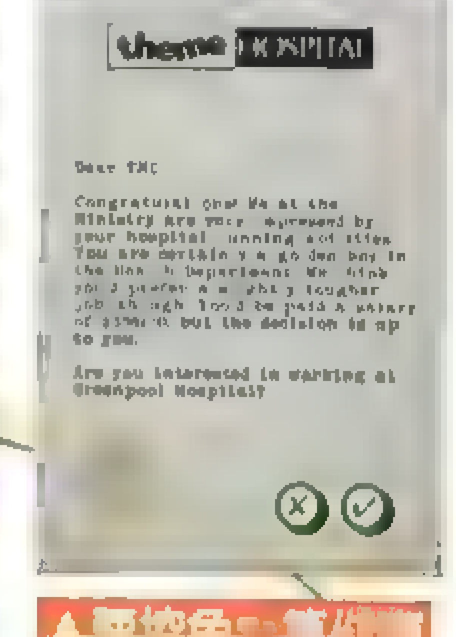
接著我們來討論員工雇用的原則。關於這部份，我個人是傾向支持重質不重量的方針。在Theme Hospital中，來應徵的人，你可以從雇用工作人員面板（Hire Staff Panel）了解到每個人的能力、專長及個性三方面的情

▲所有工作人員的狀況

況，原則上能力愈強、專長愈多的人，所要求的薪水自然愈高；但雖然如此，敝人還是堅持能有聘請較厲害的角色，不要找那些阿貓阿狗，與其招收千兵，不如尋求一將。這是基於幾點理由：

1 在病患已經很多的情況下，假如工作人員也很多（因為少請一個厲害角色，往往要多請一些次等貨才能補得過來），醫院的空間自然就顯得擁擠，人移動的速度也因而變慢，故將導致病患等待看診的時間延長。

2 能力差的員工，做事的速度十分緩慢，如果遇到急診可能就缺乏應變的能力，且如同上點，病患等待的時間將加長，而造成許多人不耐久候而先行離開，如此不但使醫院的收入減少，亦會降低醫院的治癒率。



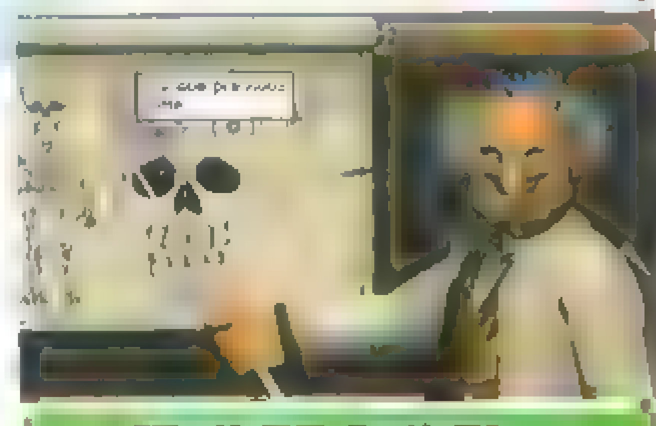
在各種員工中除了醫生（Doctors）以外，都可用弱肉強食的法則來管理，也就是在每個月初人力市場（遞補生力軍時，立即進場選擇；如一經發現優秀人才，馬上錄用，並毫不猶豫的請能力差的員工回家吃自己。至於醫生部份爲何不能適用此原則？乃是因當你解雇了一位具有特殊專長的資深醫士時，你將會喪失那個領域（外科或精神科等）一部份的專業知識，也就是某些本來可治癒的疾病，將變成無法處理（不過，這個問題已經在patch中做了修正，詳見註一）。

講到這裏，我就想告訴你們一個技巧，即是規劃醫院前先聘任員工，而且如果有好的人材就不要放過，別拘泥於有幾個診間才雇用幾位員工的僵化想法；因爲你的醫院必定會不斷地擴充，這些今日的冗員將變成明日的棟樑，雖然在最初時可能會多花一些薪水，但基於優秀人材難覓的理由，這些微的犧牲絕對是值得的。要在醫院未開張前就先把人員找齊的原因，也是由於人材不易得的關係。每個月初，就業市場上均會擁入一批新鮮人，故別忘了在那時將遊戲速度暫時調慢，好好進場推敲一番。

人員訓練及調度

人員的訓練是Theme Hospital中頗重要的部

份，所以我們就來談Amy的經驗吧！根據她的描述，在訓練人員時，最好採少量多次的方式，以減少成本的付出，因為同時間如有愈多人上課，人員的成長就愈慢、課程的時間也拖長；反之，用一對一或一對二教學的方式，就可使學生迅速成長一倍。所以如果同樣要訓練五位醫師，採後者的方式，也許老師所需花的時間與前者差不了多少，但卻可以將先訓練好的學生先行利用，故可節省成本。此外，如同說明書上提到的，在訓練室中放置書架（Bookcases）和骨骼模型（Skeletons）可以增強訓練的效果。


▲照過來！照過來

在人員調度方面，Theme Hospital共提供兩種模式，分別是支援別單位與不支援。Amy說如要看緊荷包，前者顯然是較好的選擇，因為這樣可精簡人事，減少不必要的冗員。但如何能調度得當，使員工們不疲於奔命呢？這往往就要靠你親自觀察並行動，也就是你要扮演監察委員的角色，隨時察看醫院的動態，看到閒了很久的員工，就用抓娃娃的方式，把他提出來直接放置於需要人的房間，或置於走廊一待命。當一個成員的疲勞度很高時，他就會時常出錯，且常常因為不滿現況而要求加薪，所以如果不停地有很多人遞上辭呈時，就是考慮減低他們負擔的時候了。

危機處理

在經營醫院的過程中，最常將你擊敗的因素，即是災難的發生。Theme Hospital裏的災難包括：流行病、地震、嘔吐波浪、暖爐爆裂等，下面分別就其單項來和各位分享一些妙招。

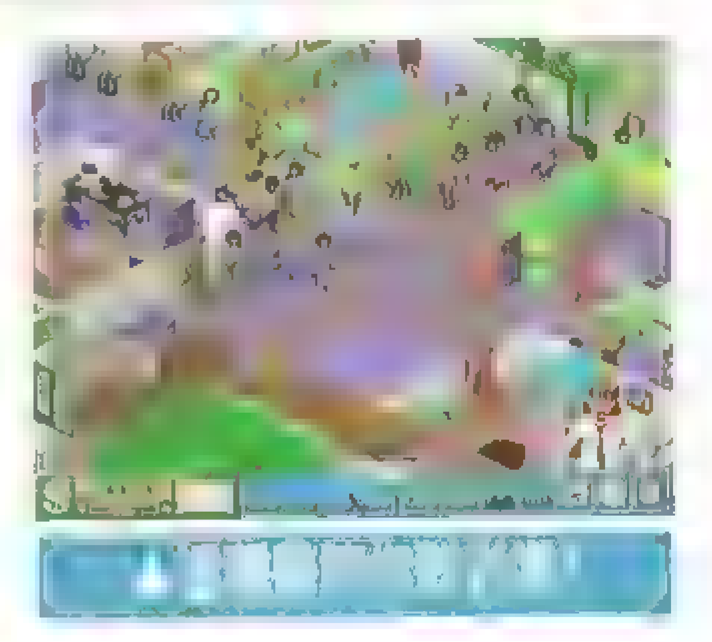
★流行疾病

流行病部份，我的理念是先存檔，再去調閱傳真機內內容，把不公佈傳染病與公佈傳染病都試試，比較兩者的得失，才決定真正要選擇那一個方式：如果你是選擇不公佈，那就先仔細查找出已感染的人員，並把尚未診斷的人員分派給其它對手，即將其轉至其它醫院治療，這種「好康」的東西，當然要和人家一起享用囉！至於那些已經診斷完畢，且待治療的人呢？如果只有一、兩位，就把她們治好，相反地如果太多，就乾脆把他們送回家，以避免扣額罰款。不過要記住，上述的行為必須在時間內完成，也就是在左下角那個時鐘未完全變紅時完成。

★地震

當地震發生時，可先存檔，待一輪震完後，再巡視整個醫院，看那些機器被損毀，之後叫出存檔，放慢速度，把那幾樣被損毀的機器，一一更換成新的，爾後你會發現所有的機器都沒有被搞壞。

★嘔吐波浪



有些人會因病情的緣故，而產生嘔吐的症狀，如果沒有迅速清理，將導致整個醫院相繼地發生嘔吐。此時不管三七二十一，先把所有可雇用的雜工全部雇回來，讓他們盡可能地清理污物，且在月初發薪前，再將一些能力較差的雜工開除，這樣可省下一筆薪資開銷，待發薪日過後，再重施故技把所有雜工雇回來，如此週而復始，直到所有的嘔吐物都清除完畢後，才真的只留下一些厲害角色。

★暖爐爆裂

至於暖爐爆裂呢？目前沒有較好的解決辦法，只能防範未然，在未發生前先行預防。到底該如何做呢？很簡單，只要記得將醫院的熱度控制在中等程度，就幾乎不會有爆裂的情況發生。

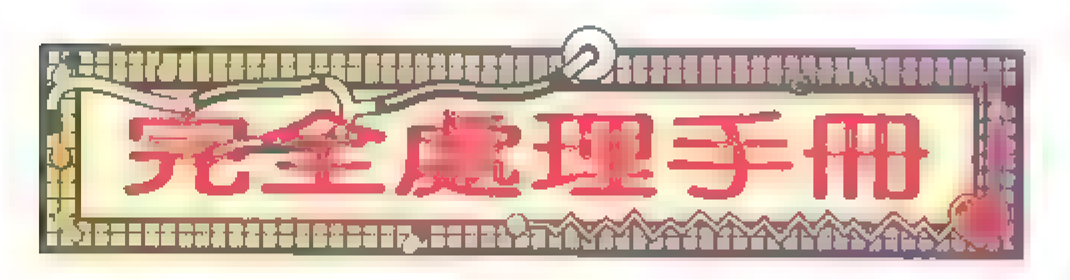
特殊事件

醫院經營了一陣之後，即會有一些突發事件產生，如急診或名人要來參觀…等。如何評估你是否有處理急診的能力呢？有幾點蛛絲馬跡可尋：先詳細看急診訊息的內容（當急診訊息傳來時，可由當中看出是何種疾病、共多少人求診、我們的醫院是否能治療此病，治癒的比例是多少、完成任務後的報酬等），再根據求診的人數與自身治療間的數目，來判斷是否能在預定時間內達成目標。一般診療間（如：藥局、精神科門診）在預設時間裏通常可治癒6～8人（其間的差距是取決於工作人的能力），而開刀房則是治癒4人。

每隔一段時間，就會有一些有名的人來參觀醫院，基本上我都會張開雙手竭誠歡迎他們，因為要把醫院搞到被他們嫌棄還真不容易，且若能獲得他們的認同，不但可提昇醫院的名聲，還可得到一小筆的捐贈（多放些滅火器將有提高捐贈金額的效果）但如果你真的讓自己的醫院敗壞到無可救藥的地

步，最好還是拒絕他們來訪，以免造成負面影響。但要注意的是，經常拒絕他們來訪，將會發生不請自來的情況。

相信消息靈通的人士，都聽過在Theme Hospital中有一個隱藏關，就是打老鼠。要進入此關的明確條件，本人並不確定，不過可以肯定的是，有兩種方式可以進到那一關：如果你在第二關中殺老鼠達到某個數目，而得到年度殺老鼠獎，即可進入，還有就是所有殺老鼠的數目累積到一定的數目。



為了幫助各位共渡難關，Amy大師特地將一些關卡的處理方式敘述出來，由筆者Apollo特地記錄如下：

關卡 I Toxicity

過關條件：（欲通過此關的最低限度）

◆聲譽（reputation） — 300
◆總資產（bank balance） — 1.000
◆治癒率（treated） — 40%
◆治癒人數（cures） — 10人
◆醫院的價值（worth） — 55.000

本關的難度並不高，在硬體方面只要有個服務台（The Reception Desk）、一般診療室（General Diagnosis Room）、精神科門診（Psychiatric Room）和領藥處（Pharmacy）；在人員方面，只要有醫生、護士及服務台小姐，幾乎就可坐擁勝利了。當然如果你能配合前面所講述的原則，增加一些其它的設備，如：長椅（Benc-hes）、自動販賣機（Drink Machines）、滅火器（Fire Extinguisher）…等，並雇用幾位清潔工來維持醫院的清潔，甚至設置一間專治大頭病（Bloaty Head）的特殊診療室（Inflation Room）的話，那自然對提高你醫院的整潔、治癒率、價值…等有極大的幫助，而促使你能更快地通過此關的考驗。

▲[illegible]

關卡 II Sleepy Hollow

過關條件：

◆聲譽（reputation） — 300
◆總資產（bank balance） 10.000
◆治癒率（treated） — 40%
◆治癒人數（cures） — 40人
◆醫院的價值（worth） —60.000

在這關中你可以發現許多不一樣的改變，如：診斷增多了、設備增加了…等。基本上，此關的難度也不太高，只要你將可設置的多種診療室及各樣物件安置完畢，並把各類員工（服務小姐、雜工、醫生、護士）配置妥當後，不用太久就可以很輕鬆地達到過關的數個要求；接下來，你只要將醫院的價值提高就可以了。

▲醫院的政策表

要提高醫院價值的方法有很多種，有不會花很多錢，但卻較緩和且效果不顯著的方式慢慢做去，如：增加員工數、改善醫院環境、提高治癒率等，也有價格較昂貴但能輕易完成，且又可達到立竿見影效果的大快方法，如：添購配備（即開拓新房間）和擴增土地，這兩種方式是提升醫院評值分數最快也最有效的方法了。如果在經濟許可範圍，筆者較為建議執行後兩者這種洪水法。

關卡 III Largechester

過關條件：

◆總資產（bank balance） —20.000
◆治癒人數（cures） —60人
◆醫院的價值（worth） —80.000

自從第三關以後，即可開始設立開刀房（The Operation theater）了，不過就這關來說，建不建開刀房並不是最重要的，因為基本上需要開刀治療的人並不多，故其實際效用可謂不大；再者，一間開刀房必須擁有兩位具外科技術的醫生才能運作，所以它算是高成本的治療間。針對這種既高成本又低效能，且外科醫師又難尋的原因，筆者不建議你在這關就興建開刀房。

其實第三關可以說是之前關數的延伸再擴大。它與前二關的不同處，僅是多增加一些診斷與設

備，在基本的操作方式並無特殊之處，一樣都是規劃診間（聘任員工）→聘任員工（規劃診間）→開始營業，不過由於它過關的門檻較先前略為提高，所以相對你過此關所花費的時數將加長些。

▲開刀房第一現場

關卡 IV Frimpton-On-Sea

過關條件：

◆聲譽（reputation） － 300
◆總資產（bank balance）－ 50.000
◆醫院的價值（worth） －100.000

教學訓練室（Training Rooms）在此關初試啼聲，但它的情況就如同第三關的開刀房般，並非重要的角色，因為在本關中，必須用到它的機會是很渺茫的；倒是另一項新設備（Fracture Clinic）的出現，對本關的順利進行有卓越的貢獻，所以當Fracture Clinic一經研發成功後，你就毫不猶豫地找個地方把它安置下來吧！

▲可愛的關卡分野

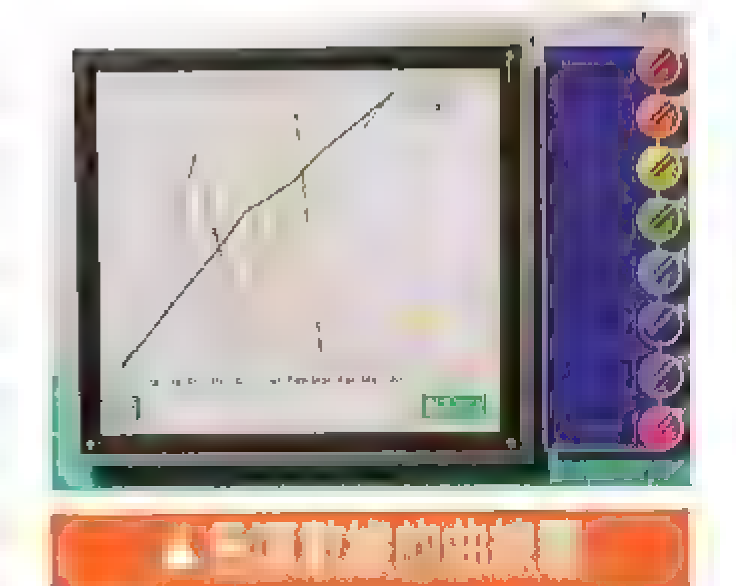
大體上，除了上述之外，這一關的變化也很有限，故玩法上也和前三關累同。到第四關為止，算是Theme Hospital前期的部份，無論是當中的那一關，都沒有特別困難之處，我想這可能是作者要培養玩家們的信心吧！

關卡 V Simpleton

過關條件：

◆聲譽（reputation） － 400
◆總資產（bank balance）－ 50.000
◆治癒率（treated） － 45%
◆治癒人數（cures） － 200人
◆醫院的價值（worth） －120.000

正式進入Theme Hospital的中期了。在這可沒像之前那麼好混了，一波波內憂外患將相繼出現。所謂內憂，是指人材缺乏，也許在第四關教學訓練室（Training Rooms）甫出現時，你會質疑它的效果與存在的必要性，因為在前四關中，你幾乎都可以很輕易地雇用到許多優秀的人材；不過，很不幸地要告訴你一個事實，自第五關後，培養人材將變成每關的基本流程之一，其中又以第五關的情況最為嚴重，除了關卡初始所賦予的三位主治醫師外，其餘所能聘到的醫生，80%都是屬於遜斃了的實習醫師，如果你僅靠那三大巨頭撐場面，相信不久後你的醫院就會關門大吉，所以你最好充份利用他們三位的教學能力，培植一班新生代的主治或住院醫師，好維持醫院的營運。


▲三項指標的曲線圖

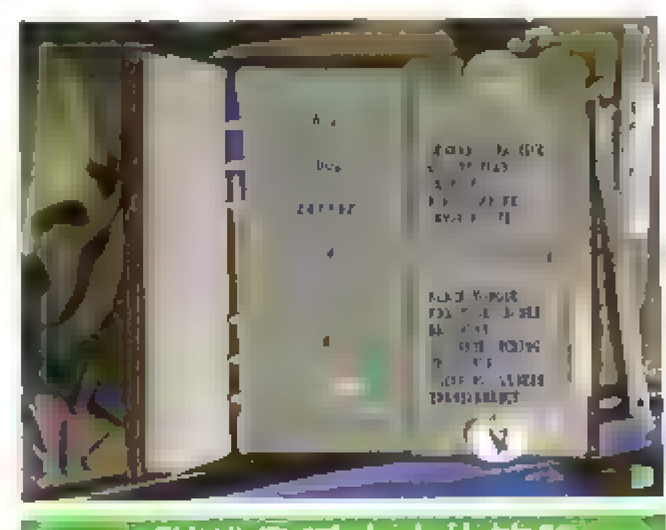
除了這個重頭戲外，還有所謂的外患，即為地震的發生。這個天災的殺傷力是十分驚人的，它有可能會毀掉大半的機器，不僅造成財務與人員的損失，更嚴重的是還會使醫院的聲望重挫，故應付天災人禍是此關最主要的二個目標（詳細應付天災人禍的方法，請參閱之前的危機處理原則）

關卡 VI Festering-On-The-World

過關條件：

◆總資產（bank balance）－150.000
◆治癒率（treated） － 50%
◆治癒人數（cures） － 300人
◆醫院的價值（worth） －140.000

如果把第五關的地震強度與頻率和第六關做比較，簡直就是所謂關公面前耍大刀；在這關中地震頻繁的程度，絕不亞於環太平洋地震帶上的日本。所以本關的主要宗旨，即是各項儀器的維護（維護之法請參閱前面所述）。雖然流行病在此關首度出現，但其並沒有如預期中造成一些浩劫，所以在本關對於流行病所帶來的威脅可以不需太擔心。


▲記載各種疾病的筆記

關卡 VII Greenpool

過關條件：

◆聲譽（reputation） － 600
◆總資產（bank balance）－200.000

◆治癒人數（cures） － 350人
◆醫院的價值（worth） －160.000

恐怖的流行病開始大爆發了，如果處理不當，你的醫院可能兩三下就玩完了，因爲其不僅要罰錢，且還會打擊醫院的名聲，故不可不愼啊！流行病應對的方法請參閱前面所敘。

▲嗯！又一個不怕死的

關卡Ⅷ Manquay

過關條件：

◆總資產（bank balance）－300.000
◆治癒率（treated） － 55%
◆治癒人數（cures） － 400人
◆醫院的價値（worth） －180.000

延續之前的天災人禍，地震和流行病仍猖狂地在本關中肆虐，兩者交替出現的情況使本關的難度頗高：不過兵來將擋、水來土掩，如果把持著對應的原則，再配合筆者所介紹的基本理念，要過關絕不是件難事。

▲研究經費該如何分配呢

關卡Ⅸ Eastville

過關條件：

◆總資產（bank balance）－400.000
◆治癒率（treated） － 60%
◆治癒人數（cures） － 500人
◆醫院的價值（worth） 200.000

本關和第八關的情形很類似，所以玩法也差不多，故不再贅敘。

關卡Ⅹ Eggsenham

過關條件：

◆聲譽（reputation） － 650
◆總資產（bank balance）－500.000
◆治癒率（treated） 65%
◆治癒人數（cures） － 500人
◆醫院的價值（worth） －220.000

與之前同，故略。

關卡Ⅺ Croaking

過關條件：

◆聲譽（reputation） － 700
◆總資產（bank balance）－500.000
◆治癒率（treated） － 70%
◆治癒人數（cures） － 600人
◆醫院的價值（worth） －240.000

與之前同，故略。

表1 [illegible]

M：使用醫學治療機器　　D：口服葯
P：精神治療　　O：手術

疾病名稱	初始索價	治癒方式
Bloaty Head	850	M
Hairyitis	1150	M
Serious Radiation	1800	M
Slack Tongue	900	M
Alien DNA	2000	M
Broken Bones	450	M
Baldness	950	M
Jellyitis	1000	M
King Complex	1600	P
TV Personalities	800	P
Infectious Laughter	1500	P
3rd Degree Sideburns	550	P
Sweaty Plams	600	P
Fake Blood	800	P
Invisibility	1400	D
Discrete Itching	700	D
Sleeping Illness	750	D
Transparency	800	D
Uncommon Cold	300	D
Broken Wind	1300	D
Heaped Piles	400	D
Gut Rot	350	D
Corrugated Ankles	800	D
Chronic Nosehair	800	D
Gastric Ejections	650	D
The Squits	400	O
Spare Ribs	1100	O
Kidney Beans	1050	O
Broken Heart	1900	O
Ruptured Noodles	1600	O
Iron Lungs	1700	O
Golf Stones	1600	O
Unexpected Swelling	500	O

關卡 XII Battenburg

過關條件：

- ◆聲譽（reputation） － 800
- ◆總資產（bank balance）－750.000
- ◆治癒率（treated） － 70%
- ◆治癒人數（cures）－750人
- ◆醫院的價值（worth）－250.000

與之前[illegible]可，[illegible]故略。

★Toilets

也就是俗稱聽雨軒的方便之所，你可不要覺得奇怪，畢竟遊戲模擬的是人，自然也需要不時小解一下。當你的醫院[illegible]設置[illegible]多部販賣機時，你的顧客就會經常用洗手間；如果[illegible]看診[illegible]數[illegible]增多而多建幾處[illegible]時，則[illegible]環境[illegible]，他們還是會免不了[illegible]離開。

表II

[illegible]	用途	須安置的人員
GP's Office	病患入院後第一個去處，其功能為初步判斷病患的疾病，以決定其治療方式。如果在此並未確定病患的診斷，則病患將會被送至其它的檢驗室；如果判定本院對此疾病束手無策，將由玩家決定將病患送回或留院觀察。	任何科別的醫生
General Diagnosis Room	在遊戲初期對一些基本疾病的確認有很大的幫助。	任何科別的醫生
Ward	可用來協助診斷疾病，並做為手術前的休息室	護士
Psychiatric Room	可治療心智有問題的病患。	精神科醫生
Cardiogram	運動心電圖，協助評估病患的心肺功能及運動機能	任何科別的醫生
X-Ray	非常有用的高科技設備，能協助醫生掌握病患身體內部的異常情況	任何科別的醫生
Scanner	功能類似 X-Ray，都是一種可對病患做深入檢查的設備	任何科別的醫生
Blood Machine	分析血液成份，以協助確認許多診斷的可靠性	任何科別的醫生
Ultra Scanner	它是 Theme Hospital 中最優良的檢驗設備，經過它的掃描及篩檢後，無法確切診斷的情況是微乎其微，所以基於此點，你實在有必要非擁有它不可。	任何科別的醫生

[illegible]	用途	須安置的人員
Pharmacy	是 Theme Hospital 中與精神科門診（Psychiatric Room）及開刀房（Operating Theatre）共列為醫院的三大最有利潤的單位，雖然它治癒疾病時，所能獲得的報酬並不高，但由於它不須維修費且用途又廣（能治療多種疾病），對醫院的貢獻還是穩居前三名之一。正因為它的使用頻率高，所以建議你最好採行精兵政策（即請一些能力高強的護士），以發揮其最大功效。	護士
Operating Theatre	即開刀房，正如你想的，一切開腸剖肚的疾病都是要在這裏處理，它是一個從中期後即不可或缺的一種診間，雖然它僅須兩名外科醫師即可運作，但如果能請三至四位輪替，應是較好的選擇。	二位外科醫生

表二 密技大放送

（下列的密技必須在兩個條件下才用使用，詳見註二）

指令	功能
1.7287+傳真機上的綠鍵	進入打老鼠的隱藏關
2.24328+傳真機上的綠鍵	啟動下列的密技
Shift+C	可獲得一萬元
Ctrl+C	所有的研究全部研發完成
F11	輸掉此關
F12	贏得此關
Ctrl+Y	直接跳至年終
Ctrl+M	直接跳至月底
Shift+Ctrl+C	贏得所有關卡

註一：patch即是bullfrog公司所提供的修正檔，其中主要的修正部份如下：

1.在單人遊戲加入簡單及困難的難易度設定。

2.加入多人玩家選項，以數據機、串列埠及IPX支援。

3.在您操作的關卡中，加入〝重新開始〞的選項

4.一些小bug的修正。

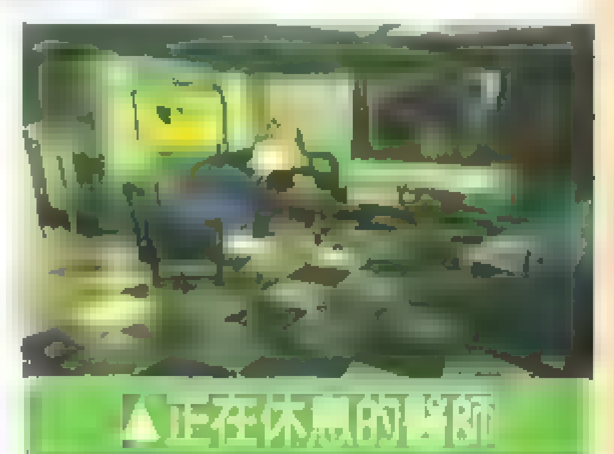
註二：密技要能使用必須：

1.先進入傳真機的畫面（當有災難發生或特殊事件即可進入）

2.要將檔案patch放入遊戲目錄中並解壓縮。

根據筆者的經驗，當你的醫院大小超過二塊土地時，就可以考慮建二間以上的盥洗室。（聽說在遊戲中設置廁所可增加10點的快樂）

★Staff Room


▲正在休息的醫師

當工作人員疲憊時是很容易出錯的，所以只要醫院有營運的一天，就必須為那些辛苦的工作人員規劃一間休息室（Staff Room），以維護醫院應有的醫療品質。在Theme Hospital裏的休息室中，你可以放置沙發、電視、撞球檯、人型電玩及一些周邊設備（如：暖爐、植物…等），基本上在休息室放愈多的娛樂設施，將可同時幫助愈多人恢復疲勞；且就如同廁所一樣，假設你擁有多處的土地，就不要吝惜在各處建休息室，以減少工作人員奔波往返的時間

[illegible]	用途	須安置的人員
Inflation Room	Theme Hospital 中的特殊治療間都是十分爆笑有趣的，Inflation Room 就是你在遊戲裏所最先看到的一種，它是一種專治大頭病（Bloaty Head）的診間。	任何科別的醫生
Hair Restoration	一種專治禿頭（Baldness）的治療間，據說是透過髮根重建的方式，使前來治療的病人都能擁有一頂又酷又派的飛機頭。	任何科別的醫生
Slack Tongue Clinic	在這個房間中，有一部可截掉多餘舌頭的機器，透過此機器的運作，可治好罹患大舌病（Slack Tongue）的病人。	任何科別的醫生
Fracture Clinic	可處理掉各式石膏的診間，不論病人在身上的那個部位打上石膏，都可透過這個治療間卸除一切負擔，可治骨折（Fracture Bone）的病患	護士
＃跨欄表 =Decontamination	可治癒遭受嚴重輻射傷害的輻射人（Serious Radiation），其治療的方式是透過 Decontamination 將有害輻射物質誘導，使之盡速達到半衰期，以降低對人體的傷害。	任何科別的醫生
＃跨欄表 =Electrolysis	利用一陣激烈的電光刺激，使身上多餘的毛髮迅速脫落，是特別爲多毛症（Hairyitis）的病患而設計的。	任何科別的醫生
DNA Fixer	藉由基因重組的方式，治癒基因變型的病患。	任何科別的醫生
Jelly Vat	它擁有一座達1.5個人身高的圓形管狀機器，可以把患有Jellyitis的病患治癒。	任何科別的醫生

[illegible]	用途	須安置的人員
Research Room	即所謂的研究室，它可以幫助你在五大方面（診斷、治療、藥物、機器耐久度及特殊機器的研發）獲得成長，而它在遊戲中有著舉足輕重且獨一無二的地位，是中期後要過關所不能缺少的設備。	具有研究能力的醫生
Training Room	教學室，由具有教學能力的主治醫師級的老鳥開班授課，專門負責訓練菜鳥級的醫生。聽課的學生不但可提升醫術，且如果授課的醫生具有特殊專長，則聽講的成員亦能獲得這項技能。	具有教學能力的醫生

祕技偵蒐營話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西鬧誓言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而道入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為祕技偵蒐營之願，亦為玩家之福也！若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如右：

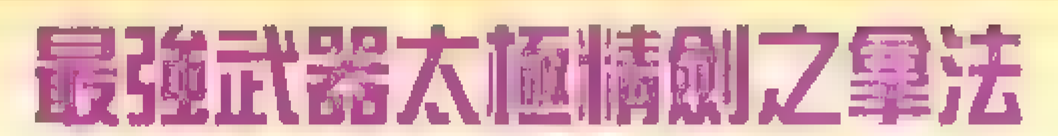
超級上將
軍餉 1200 元
另贈雜誌一期

軍餉 900 元
另贈雜誌一期

軍餉 700 元
另贈雜誌一期

魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期

菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期



最強武器太極精劍之拿法

一開始，主角（袁繼緣）的武器只有銅劍（攻擊度10），此時可以先到野外左上方位置，有一圓形地點（有三隻蜈蚣），站在圓形的中央向南走一步，再向東走四步，再向東走四步，最後向南走五步，按空白鍵即可得到遊戲裡最強的武器—太極精劍（攻擊度250）。裝備後則初期的敵人都可一次OK解決。

紀俊州

必殺祕技

噴射戰鬥機III

在「噴射戰鬥機III」或其資料片「加強會戰光碟」中，只要在目標被雷達鎖定時，按下Ctrl+X，目標立刻摧毀。

賴福鑫

補充秘技

大冒險

特殊密技：以下三組密碼可以取得14個ankhs，8個hearts及個武器。

AOIMFPIJ　取得fire

AOEMDPIJ　取得ice

AOMMHPIJ　取得shrink

●楊淑娟

小秘技

銀河帝國

在遊戲中先按著SHIFT再同時鍵入KAROLY即可啟動密技功能再按下

C鍵：得到所COLONES&INVENTIONS再按一次C鍵得到在PLANETS中[illegible]

\鍵：100,000 CREDITS

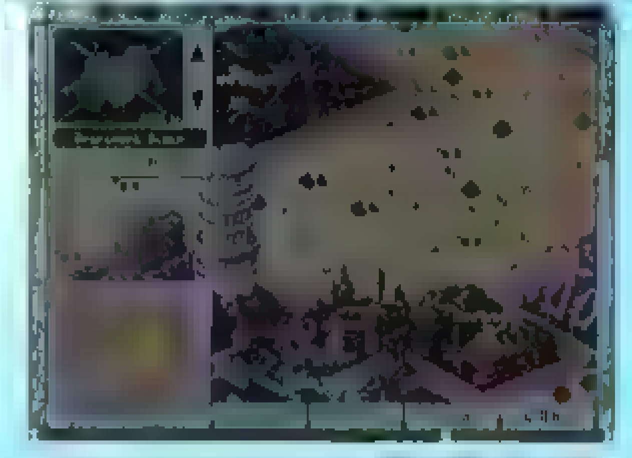
5鍵：RANK1（LT）

6鍵：RANK2（CPT）

7鍵：RANK3（CMDR）

8鍵：RANK4（ADM）

9鍵：RANK5（GRADM）



●張淑玲

快速秘技

地城守護者

在遊戲進行時，按下鍵盤最右下角數字區的Enter鍵，就會開啟一個密技選單，共有下列九大密技可供選擇喔！

Null mode

Place tunneller mode

Place creature mode

Place hero mode

Destroy walls mode

Peter mode

Passenger control mode

Direct control mode

●賴福鑫

爆炸性推出
全球發燒搶購之中!!
險惡詭異的
江湖中如履薄冰 人人自危
華麗多變的
格鬥招式攻防
小橋流水
景緻宜人 身心舒暢
唯美浪漫
的親情
與愛情
COPYRIGHT © 1997 KINGFORMATION CO., LTD.

美麗大作戰

FIGHT FOR BEAUTY

瘋狂醫院3

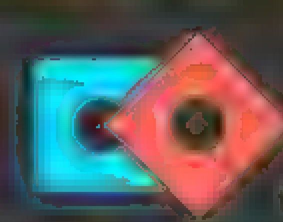
我們需要您的熱情參與!!

設計最完美自然的課程,

讓每一位女孩達成心中的

末世紀進化論 始動!!

- 多樣的劇情變化,使你與女主角們達成最窩心的互動。
- 精彩絕倫的3D人物場景造型,虛擬實境般的夢幻場景。
- 高解析640*480 256色精緻3D畫面。



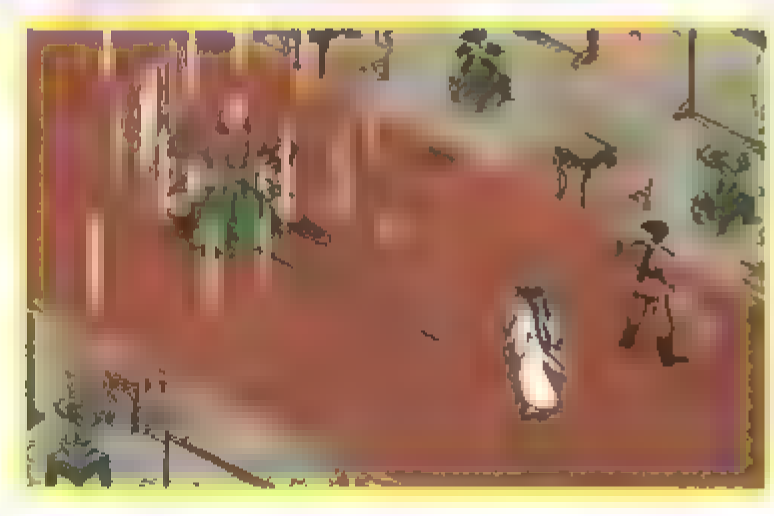
精訊資訊有限公司

在這個魔法劍術的世界裡 所有的夢幻都可能成真
四部劇情八十張地圖一百個章節，給你一個完整的世界
多線式劇情開放結局，憑您自己的選擇打出一條生路
高畫質精美SVGA顯示模式，絕對滿足視覺的精美畫面
隨著您不同抉擇將影響身旁角色對您的態度
一從情侶到敵人都有可能發生。
情投意合的情侶可以聯手施展絕技，威力冠古絕今！
百餘種的法術和劍術，法力無邊，劍光滿天
五種遊戲難度自由選擇，玩者玩家兩相宜
致命刁鑽的人工智能，可以自行調整其I.Q
開放式的轉職系統，99種我方職業任君選擇
召喚獸可保留與轉職，還能探索罕見的強力喚獸
雙人劍術招式更多，招招奪魂索命
2
超時空英雄傳說
復仇魔神
電腦玩家4.5支搖桿(71期)
電腦遊戲世界★★★★星(155期)
新遊戲時代89分(49期)
軟體世界89分(99期)
宇峻科技股份有限公司
板橋市文化路一段127號2樓
服務電話:(02)2720069 BBS:(02)2722471
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw
台灣總經銷:
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北:(02)7889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988

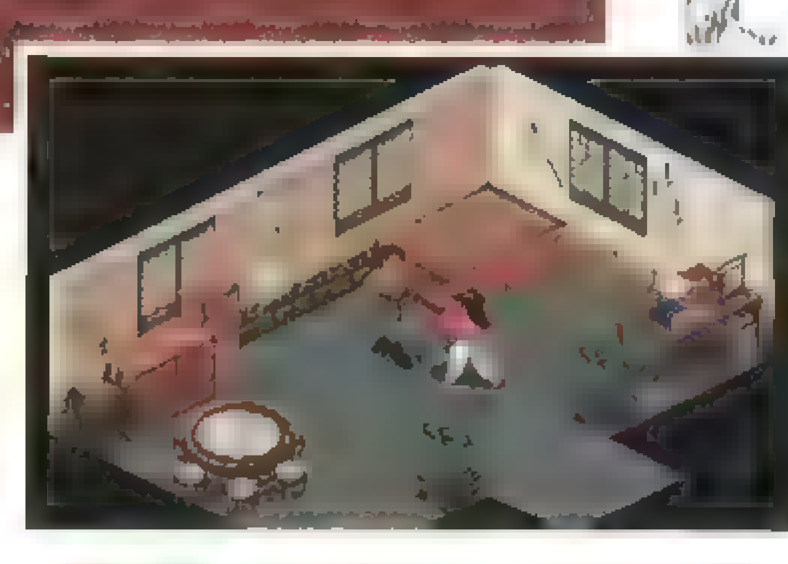
沙拉那之劍
SHANNARA 中文版
冒險去吧
英俊稍傻的眾冒險家們，
別在家無聊的混日子了，
讓生活更活潑而有創意，
讓生命更多彩而有意義，
出來殺魔王、
解推理謎題兼泡小妞不是很棒？
為了找到魔王最怕的那把沙拉那神劍，
主角要與精靈、巨人、矮人、侏儒各族的朋友們，
一同克服旅途中的問題，經歷一場3D動畫冒險！
旅途中有笑、有淚，還有同生共死的感人友誼！
完全中文的對話
多變而皎奇的人物性格
軟體世界
智冠科技股份有限公司
LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY

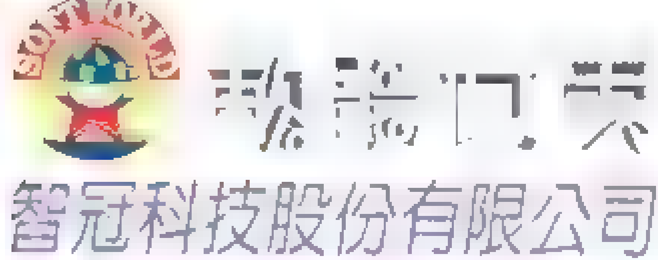
玩者將扮演楊過，自困境中成長蛻變並成為一代高俠
還將與小龍女相戀分離又重逢，體會至死不渝之真情

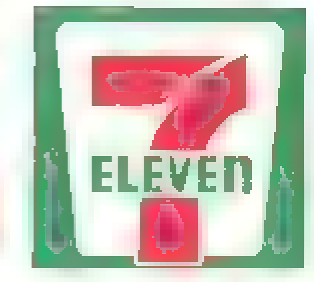
神鵰俠侶

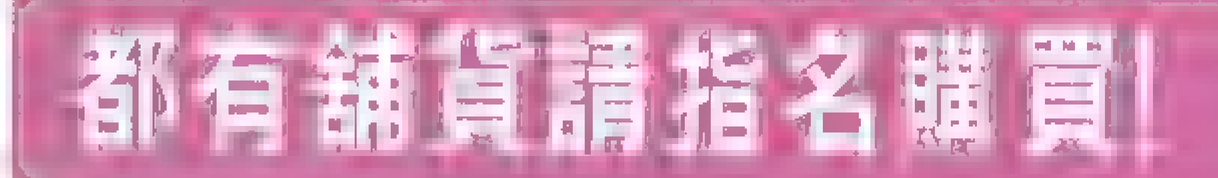


金庸小說談情名著
浪漫旖旎愛情RPG
值得一看再看的作品
值得一玩再玩的遊戲









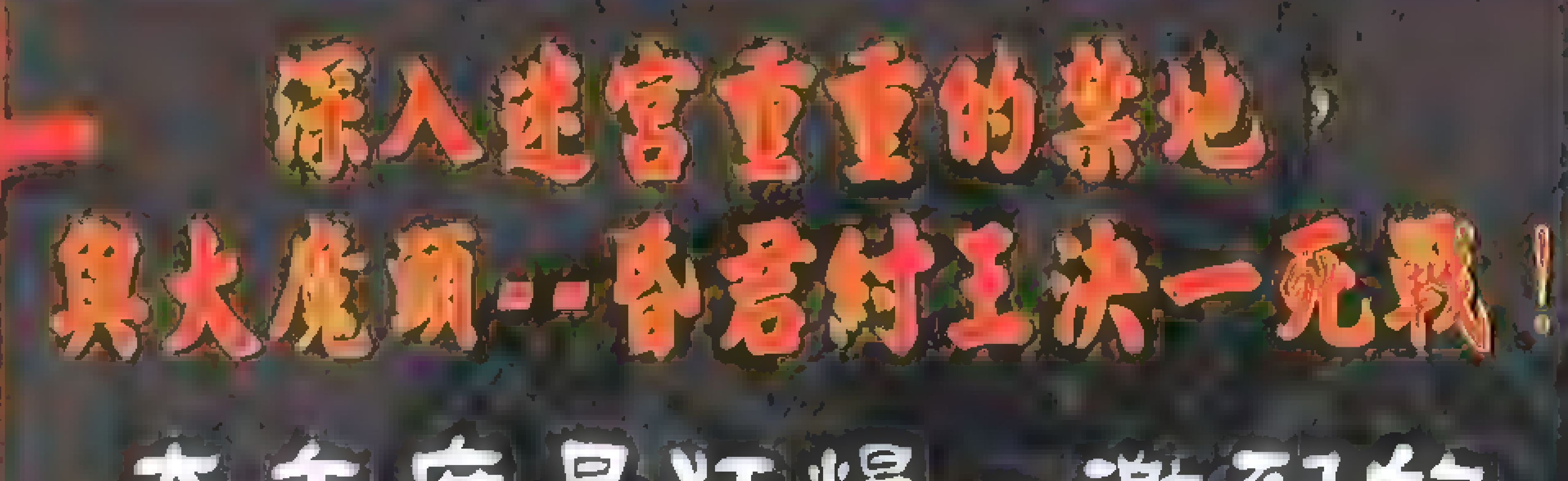
下盤好棋，換個好心情！
陪你殺時間的好朋友
棋
總動員
軟體世界
智冠科技股份有限公司

功課做不下去．．
老闆不在家．
外面天氣太熱．．
恐龍看膩了
他沒空．．
無聊．．
從不抱怨、任你宰割的３Ｄ立體棋子，
自動自發、逗你發笑的即時開打動畫，
沒人陪的可以一個人玩得開心〝暗〞爽，
二人世界更可以甜蜜的邊玩邊培養感情。
沒什麼理由，只要放輕鬆，
玩『暗棋總動員』就對囉！
棋子、棋盤、背景、動畫
都是以３Ｄ工作站繪製的哦！

水滸傳
軟體世界
智冠科技股份有限公司

可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結爲摯交？
又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？
到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草爲寇？
搖搖欲墜的朝廷．揭竿吶喊的老百姓．
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！
【敵人之智慧】
大伙正與官兵進行征戰之中。
【遊戲之類型】
【遊戲之畫面】
【遊戲之戰鬥】
【遊戲之進行】

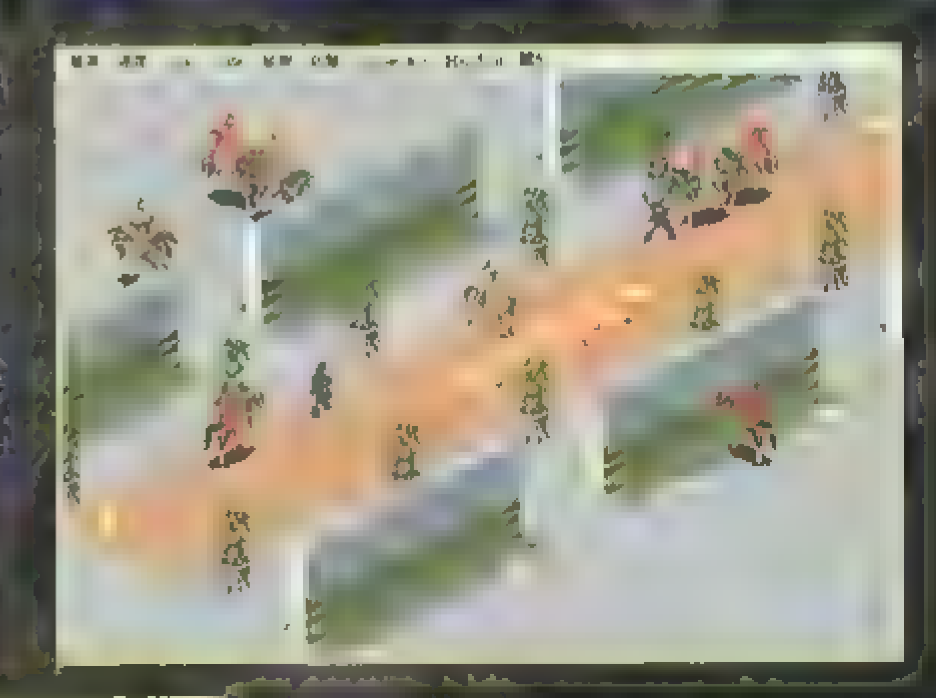
封神演義



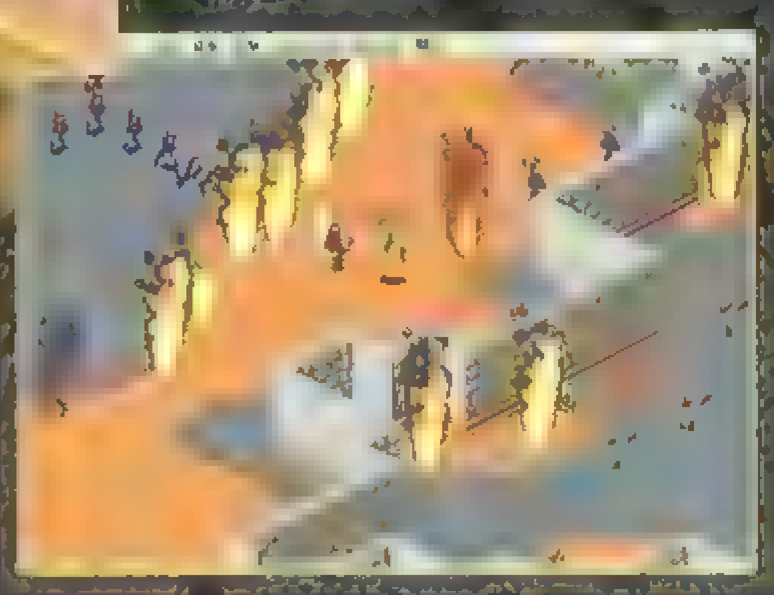
本年度最狂爆、激烈的角色扮演遊戲！

全新改版，完全支援Win 95平台，一等一的超級精品，值得用力期待！

- 即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚嘆不已！
- 可扮演的角色3－4人不等，每個角色均有不同的專長，如姜子牙擅長法術攻擊、武王戰鬥力強、雷震子擅於飛行，隨時選擇扮演角色。
- 迷宮中各處埋伏著商朝軍，會[illegible]你！



- 隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
- 各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
- 各種光怪陸離的武器法寶大車拼！



◆近百名金庸小說人物出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、方不敗等人。

含武力，內力功等各項武器及特殊才藝，樣人物屬性，式RPG精神有養成及冒險

◆過1000個幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說各個馳名場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。

◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，各大門派及邪魔外道的世武功都等著你來練。

◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

◆二十多名小說人物可選擇，你可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。

一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

軟體世界
智冠科技股份有限公司

天龍八部
傻書生離家江湖遊
他將會有什麼樣的奇遇呢？
大理國多情又瀟灑的段王子
邀您一同歷險，體會武俠世界的
柔情與俠義！
改編自金庸原著小說，
劇情百轉千折，
令人低迴不已！
640*480高解析的Full Color 模式。
45度角斜向3D立體畫面。
聲光效果具佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。
人物的表情生動豐富。
以各種小動畫巨細靡遺的展現主角各種動作。
畫風古意盎然，中國風味濃厚。
活靈活現的人物性格表現。
兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓。
3D立體迷宮。
軟體世界
智冠科技股份有限公司

史上第一套可連線的中文三國遊戲——
三國志
蜀漢英雄傳
新型態三國遊戲—
這一次，
您得親自去扮演其中的角色……
上市
中！
台灣地區總經銷/
安峻科技
台北縣板橋市成都街19號1樓
http://www.gpc.net.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司
北區:(02)788-9188
中區:(04)202-0870
南區:(07)815-0988

97' 超炫風暴

席捲全台最新動作遊戲

AR'KRITZ

- 最精緻流暢的 3D 動作畫面，享受身歷其境的快感
- 10 個冒險關卡緊張刺激，讓你嘗到恐怖的滋味
- 23 種不同的 3D 身形及 700 個生化敵人，讓你無法喘息
- 數十種特殊武器，讓你成為最出色的英雄人物
- 刷新立體音場特效及生動的 3D 場景，令人嘆為觀止
- 230 種高難度的精彩動作，令你永生難忘

今年最酷的 3D 動作光碟，您不可不玩！

配　備：
PC586 等級
16MB RAM
4 倍速以上光碟機
聲霸卡或相容音效卡

以一杯啤酒的代價，Jack 歷經人生最混亂的局面，生死的掙扎…喝下啤酒的瞬間，也吞下了外星人" Ar'kritz "…他會在你體內分泌一種毒素，使你變成超強怪物，同時也趨使你漸漸步向死亡…協助他消滅敵人的太空站，是你唯一的生存方法，但…在此之前，你必須先找到分子分離裝置，才能擺脫在你體內，令你又愛又恨的東西…

誕生SPECIAL ●RURI

因為我[illegible]，[illegible]看到「誕生S」的消息後就非常期待，左盼右盼等了四個月之後，「[illegible]誕生」了。唉！這下終於知道朋友們聽見我買了誕生S所露出的那種表情的含意，有點同情、有[illegible]的！

確實，誕生S的漂亮妹妹們是[illegible]深的吸引著我，而且剛開始[illegible]說明書也沒說的很詳細，所以玩到一半時，我的女主角們就跟我鬧脾氣，又生病又蹺課，挑戰性還滿高的，可是我後來仔細的看了[illegible]受到各項數值的影響後馬上成了超級經紀人！三位妹妹又乖又聽話，柔順的跟小綿羊沒兩樣，信賴幾乎百分之百，這下子可沒什[illegible]好玩的了，除了一個月一次的[illegible]之外，平常的事件[illegible]又少，一天到晚上課上課再上課，偶爾放假出去玩，星期天聊聊天送送禮再回家去休息，如此循環一個月又過去了！而且安排好課程後只是一張女主角的圖片旁秀了一堆數值變化而已，並沒有什麼小動畫可看，真是有一點失望。音樂雖然好聽，可是也只有那麼[illegible]首在換（我想沒聽錯吧？）所以在昏昏欲睡之際玩它的話可能會不知不覺的去會周公…而且玩到結局，女孩子們得了大賞之後，啪的一聲畫面就消失了？真是[illegible]約約看見中間有一小方框，裡面什麼也沒寫，這到底是在對我說「您現在可以放心關」還是說「當了！」真是讓我一頭霧水，每次都是既期待又怕受傷害的將我的電腦軟開機，不知它有沒有得"內傷"？這下也讓我的「養成遊戲萬萬歲」的觀念改了許多。對了，本遊戲的一大好處是沒有金錢限制，安排課程毫無負擔，一大壞處是與玩家之間沒有結局??（真沒良心，養大了之後就跑了，至少也要留一個下來陪我，藤村，我愛妳！）另外，本遊戲是全程中文語音，還有主題歌喲！有興趣的人可以聽聽看。

俠客英雄傳3 ●張知秋

自在[illegible]看到「俠客英雄傳3」（以下簡稱「俠3」）要推出的消息後，筆者便非常期待「俠3」的推出。在盼了數個月後，終於有一天在電腦廣場看到「俠3」的蹤影，筆者毫不考慮的馬上掏出省吃儉用了一星期的零用錢把它買回家。

「俠3」整個遊戲主要是在[illegible]大地圖24個地點中進行，玩家在[illegible]大地圖中穿梭，和其它人物的對話得知下一步如何去做（所以要留意人物間的對話），但是有的地方提示不是很清楚，要玩上一段時間（筆者因為經「高人」指點，所以無此困擾）才有辦法進行下去，再加上常要從第一張地圖到第二張地圖或是第三張地圖跑來跑去，使得整個遊戲要花上不少時間。「俠3」這一款遊戲中有許多的創新，當玩家在大地圖上行走時，便可到處挖掘「寶物」、劍、石頭（鑄劍用）…等等，像用來裝備的寶石靠挖掘得來。在「俠3」中，根本沒有武器店，只有鍛冶鋪，也就是說，想要武器更好，便要拿著「石頭」和錢去使劍升級，若玩家沒有升級用的石頭，那只要像「農夫」一樣在大地圖上挖掘就可以了。

「俠3」最令人稱讚便是它的戰鬥。戰鬥畫面一級棒，使用絕招就像在玩格鬥類遊戲發出大絕招一樣的帥，再配上音樂，更是炫。且在戰鬥中，若對手強得不像話，表示玩家等級不足或是劇情尚未至此地（但魔頭有時候因劇情需要會打不過，此時便要「逃跑」，若跑不掉，則表示等級不足，玩家尚需練功。

「俠3」是近期來RPG做得很不錯的一款遊戲，值得筆者向您推薦，馬上去買一套來玩吧！

烏龍院 ●比克

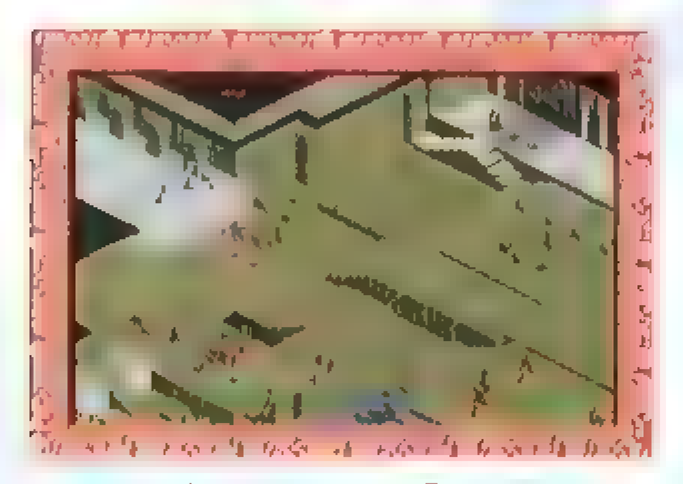
其實筆者在買這一套「烏龍院」之前，曾經在心中考慮猶豫許久，只因為當時我看到它的遊戲簡介時，就覺得它實在與前些日子市面上的「鬼馬小英雄」、「小沙彌」很相似；都是由一、兩個初出茅的弟子，在江湖中誤打誤撞地解決一些困難；但是由於我從小就很喜歡敖大師的作品，所以還是把買了下來。

在執行這套龍院後，卻令人感到到有點失望，雖然是由漫畫改編，但是在320×200的低解析度畫面下，和目前的遊戲水準來說，實在差了不少，而遊戲中的bug也不少，在我的電腦中當了好幾次，差點讓我砸了電腦。在我求救於軟體公司後，狀況總算改善了不少，要不然我實在玩不下去。

當我玩到後來，更是差點瘋掉[illegible]戰鬥太困難了，攻擊常常失敗不說，想要逃跑，十場戰鬥中也難逃得了一場，攻擊力又很難上升，而無情劍、寒冰劍，又沒[illegible]用處，只好一看到敵人來就遠遠的閃一邊去，真是我玩過最痛苦的RPG遊戲之一了！

不過這遊戲也不是沒有優點，像開頭的動畫就做得很不錯，還有音效，它的音樂也還算可以，只是聽久了有點煩；而遊戲中的一些幽默逗趣的對話與行為，也令人會心一笑，戰鬥中的武功招式，其中的招式，雖然有一些被取消了，但是還是蠻有趣味的。整體而言，這套烏龍院差不多可以得到77分左右，如果烏龍院要出第二代，只要把缺點修正，多加強產品管；那麼它的第二代是可以令人期待的。

神奇傳說—
時空道標 ●雷龍



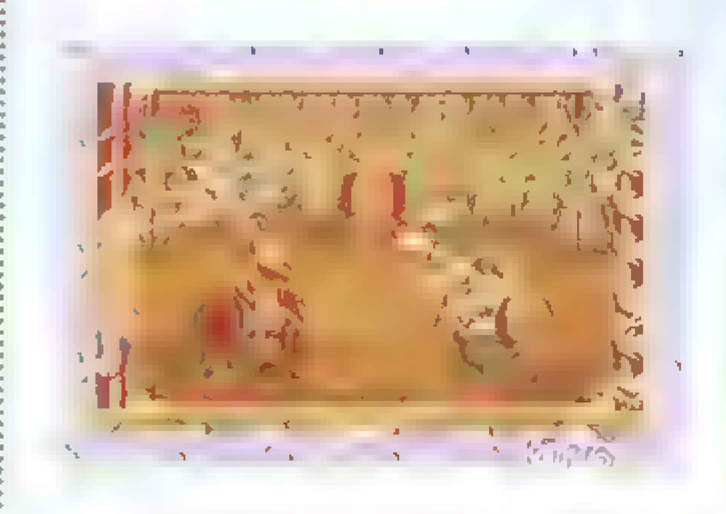
記得在數個月前「神奇傳說」一推出時，不知震撼了多少玩　家的心。在當時，許多的玩家為之瘋狂，廢寢忘食（筆者便是其中之一），只因其豐富的劇情、華麗的畫面及動聽的音樂。當時筆者非常期待「神奇傳說」續集能趕快推出，後來在軟世上看到「時空道標」的廣告及收到軟世寄來的試玩光碟後，筆者便一人兩頭的往電腦超市跑，只期能早日見到「時空道標」的蹤影。

當「時空道標」一推出後，筆者馬上掏光所有的錢買下「時空道標」。一進入遊戲後便先是人物介紹，再來便是由「奧德蘭克達」這城鎮開始進行遊戲。「時空道標」的劇情仍曲折離奇，諸多變化，令人意想不到。主角們可愛的動作及幽默對話，也令人驚豔。其戰鬥仍維持前作，但是主角們在提升等級時，都會擺出勝利的動作（每位主角皆不同）且戰鬥場景更大更豐富，連敵人也是千奇百怪，貓、螃蟹…等等，都會成為你的敵人，在戰鬥結束後，可拿到錢和經驗值以彌補自己等級不足或練就一位蓋世英雄（等級特高）。本遊戲的音樂、音效也是好得沒下話說，首首扣人心絃，隨著主角們的心境及所在場景的不同，適時配以動聽的音樂，令人心情更能溶入劇情中。

在「神奇傳說」所出現的BUG在本作中筆者未曾見（其實筆者在玩「神奇傳說」時並無出現任何BUG），只不過戰鬥中的隱藏物品在第一回合存檔後會出現，算是一個對玩家有利的「BUG」吧！

縱觀市面上同類型的遊戲，能和「時空道標」匹敵的可說少之又少。不論你是否玩過「神奇傳說」這一款遊戲，但是現在你絕不能錯過「時空道標」。不要猶豫了，馬上去買吧。

吞食天地Ⅲ ●劉伏



非常高興「吞食天地Ⅲ」已經"隆重"推出了！本人看過各個遊戲雜誌的介紹後，覺得其戰鬥的動畫是重頭戲，無論，一般攻擊、特殊攻擊或單挑，武將們的英姿、豐采栩栩如生、氣魄十足，且十分吸引人，還有此遊戲在「熱門遊戲排行榜」上也有不錯的表現，加上Ⅰ、Ⅱ代我都擁有了，現在出了Ⅲ代，豈有不收藏的道理。基於上述的種種因素，當時我欣喜若狂、毫不考慮的，把辛苦存的零用錢拿出來，購買「吞食天地Ⅲ」這一款遊戲。

回家後趕緊安裝，一心只想快點進入三國時代的歷史舞台，依照其設定好的劇情內容安排，享受著南征北討的樂趣。但令人悲哀的事情發生了：我重新安裝了好幾次又設定了N次（包括音樂、音效和CONFIG.SYS及AUTOEXEC.BAT），最後還照說明書的指示做了開機片，卻仍然難逃一進入遊戲，只見到一個可愛的娃娃和太極，接著就當機的悲慘命運；經過一番的詢問與修改，好不容易，悅耳動聽的背景音樂及片頭畫面出現了，但是到了選擇畫面，滑鼠卻不能動，換了驅動程式，情況依舊沒有改善，算是「屋漏偏逢連夜雨，船遲又遇對頭風」，於是，換上另外一台配備很爛的電腦去試，沒想到，居然試一次就成功，這實在是一大諷刺。

解決了這麼多水土不服的問題後，終於可以開始玩了，辛苦有了代價，心中興奮不已，進入，選擇我最喜歡扮演劉備，準備進擊，發現人物行走時，捲軸不流暢；除了這個缺點外，最嚴重的缺點，就是戰鬥時的動畫，敵人打過來，等了好久才進入所謂華美的戰鬥畫面，換我方攻擊時，又是如此，這種速度真的是太慢了，讓人等得要抓狂，於是把戰鬥畫面關了，我寧可不看。但話說回來這個遊戲也有蠻多優點的喲！例如：人物多時，如果一一下指令，是件麻煩的事，同時也拖慢遊戲進行的速度，幸好有跟隨的指令，要不然就遭了；此外，為了方便玩家，遊戲提供了一些熱鍵，不必點選圖示，即可轉換游標，這是較貼心的設計。

「吞食天地Ⅲ」這套遊戲，戰鬥畫面很新潮，音樂、音效等的配樂，也很合乎劇情（刀、槍交戰聲、馬蹄聲、飛鳥的鳴叫聲，配合的恰到好處）；但平常的畫面卻不怎麼樣（尤其是進城內走動時，跟吞食天地Ⅰ、Ⅱ代似乎沒有兩樣）。同時，在此也希望遊戲開發業者，保留優點、改良缺點，製作出更精彩、更完美的遊戲，使玩家們多多支持充實、豐富的原版好軟體，不要使臺灣成為「海盜王國」！

過關高手

這殺千刀的秦假仙，也不把遊戲規則說清楚，其實只要把握住「字首接字尾」的要訣就不難解開字謎。來！跟著草民唸一遍…「才秀張生叫門開，開門叫生有人來；來人有生先問我，我問先生張秀才。」魔域中的五行牌陣，只須將拿到的牌逐一嚐試即不難過關。在西丘找黃梧札時，須先在屋中的柱子上使用魅齡針，不久就會出現亮點。於盤天洞尋找夜靈珠之前，記得也要先使用獵珠源才看得見亮點。盟主示意找亢無后時，到大汗之野向老人出示憾天秘鑑即可。百里抱信處於雪地之中，亦即天河也。元靈出竅時到三教聖陵找三石像，使用憾天秘鑑在中間的石像即有下文。坎離珠就位於天河上方雪地裡，狹長海灣的最終端…還是過不了關？聽聽黑白郎君怎麼說的…「別人的失敗，就是我的快樂啦！哈…」

- 劇情：B+
- 操作：A-
- 畫面：A
- 聲效：A
- 耐玩度：A-
- 娛樂性：A-

綜合評比：A-

話說劉三領著怪老子和哈麥二齒，為了找尋妹婿去見大儒俠史豔文，三人…什麼？不是這一齣？重來重來…上回說到六同善師與三俠失去連絡之後，仍然一本善師本色，時刻奉守「包他讓他勸他度他不管他嘲笑他激笑他激怒他扁他…」又錯了？什麼時候改的？…不夠霹靂？！

記得布袋戲初登電視螢幕那一年，草民剛升上小學二級（不用算啦！很多玩家還沒出生呢！），當時草民就巴結上幾位家中有電視機的「換帖」同學，為的是放學後能上門一睹電視布袋戲的風采。如今回想，真有點白頭宮女話當年的味道。

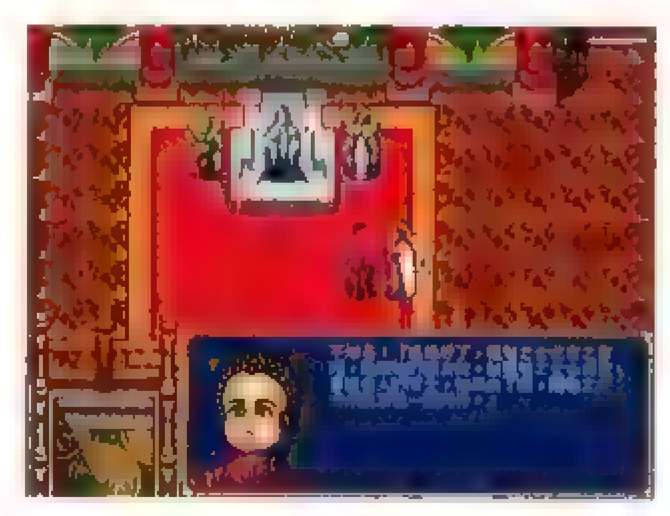
拜有線電視勃發展之賜，吾人早已經由「霹靂衛視」專屬頻道欣賞到這齣同名的鎮台大戲，其拍攝手法與各式特效的講究，早已不可同日而語。只不過，在強調「金光閃閃、瑞氣千條」的視覺享受之餘，草民倒反而覺得少了昔日那份濃濃的人情味。

改編成電腦遊戲後，它同樣保存了掌中戲的幾項特色：上場人物眾多，族繁不及備載；劇中人關係複雜、糾葛，最好畫一張「族譜」借助釐清；武功招式繁多，金光效果十足；對話一如口白（以台語發音時請小心）、雅俗並陳；人物個性鮮活，各自立場壁壘分明；劇情生動緊湊，鮮有冷場。

以上述種種特色再加上角色扮演遊戲要素，那可就更熱鬧了。除了具關鍵性的道具和各式裝備為數眾多之外，遊戲中還加入煉爐的功能，戰鬥中所掠取的怪物元靈可經由煉爐而提昇人物的各項屬性。為了收集各種元靈，玩家必須先找到五個寶袋來裝填；而由於九

靈有五種罡性之分，煉爐之前還須得先找到紫微、青龍、白虎、朱雀和玄武五個爐具才行。

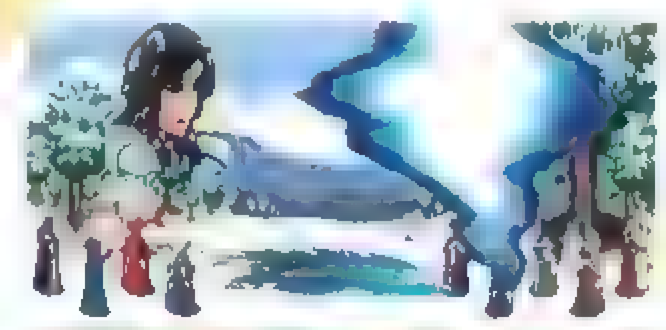
有了元靈和爐具之後，還不見得能進行煉爐。各種罡性的元靈依強弱又分爲巓、平、落三種，須得先用聚靈丹將相同罡性的兩個「落」煉聚成一個「平」，再將兩個「平」煉聚成一個「巓」，以元靈巓進行煉爐才有百分之百成功。筆者還是經過一陣摸索之後才釐清這層層的「邏輯」關係，而這項兼具不確定性的功能，確實爲遊戲締造了可觀的耐玩度。到了遊戲後段，它更發揮到了極致，成了過關的要件

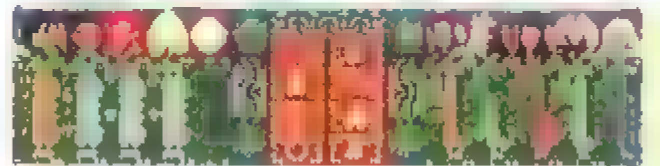


直接以戲偶攝製的人物肖像堪稱一絕，加上遊戲畫面支援到640×480的解析度，使得臨場感十足。遊戲場景細緻且具多樣性，惜不夠豐富。十多個地點座落於大圖上，只有事件發生後，特定地點才得其門而入，雖無誤闖之虞，但已顯見自由度之不足。此外，場景重複率也略顯偏高，同樣的地點來來回回得跑上好幾趟，這種「難以爲大」的缺憾，大概是受限於劇情取向吧?!

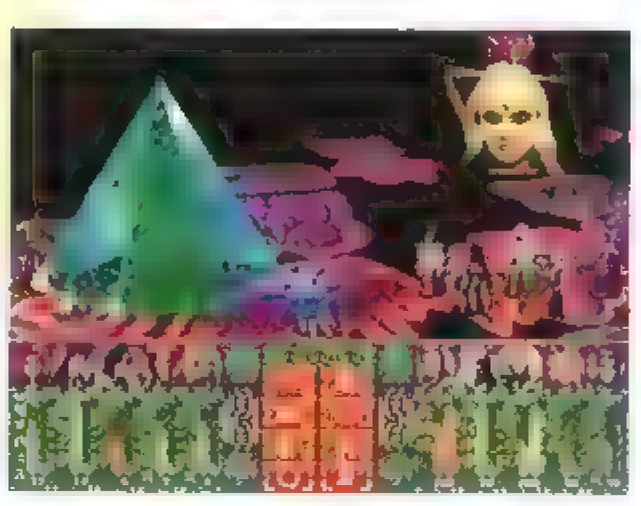
論起難度，有幾處解謎確是較爲棘手，但比起戰鬥倒成

小兒科了。戰鬥系統無疑是這款遊戲的一大賣點，招式之多和炫自不在話下，施展招術時的音效和語音才更顯得迫人，它的確很「霹靂」。戰鬥之難首推隊員的選擇，雖然人數眾多，但上場只容五名隊員，如果練功好一陣子才發現某人「不是練武的材料」，這還不教人爲之氣結？又如原本對某位隊員寄以厚望，但在連昇數級後猶未見學會任何新的招術，這也夠讓人興起「遇人不淑」之嘆的





與戰鬥息息相關者，計有「幻術仙術」與「現有招式」等。「現有招術」等，即常見的法術攻擊，而「幻術仙術」則是較少見的設計。這個部份並非直接由玩家控制，隨著昇級所學得的各種幻術和仙術，在戰鬥中可發揮舉足輕重的效果。例如：回力術可於每回合戰鬥結束後，少量的恢復體力和生命力；靈心術則能增加避開幻術絕招的攻擊機會。這項功能增加戰鬥時的不可控制因素，除了難度之外，它也相對提高了戰鬥的挑戰性。



電視布袋戲有的，遊戲裡也有；電視布袋戲沒有的，遊

戲中還是有，那就是迷宮──遊戲裡的迷宮大小不一，繁簡兼顧，其中尤以「西丘機關」和「魔域」更見巧思，想要順利過關可得花上一番功夫。筆者較偏愛最後的「乾中盒」迷宮，那一張張由怪物圖像拼成的地面，教人見了頗有頭皮發麻、毛骨悚然的感覺。

遊戲共有兩片光碟，一是資料片，一是音樂片。完全安裝會佔去180MB的硬碟空間，眞夠嚇人的。如果選擇部份安裝則打對折，只佔用90MB，但遊戲期間將看不到任何戰鬥動畫！玩家豈能不任由遊戲宰割呢？

當打敗魔魁由乾中盒回到現實之後，只聽得人稱「無敵戰龍」已然製造完成，未知遊戲可有下文否?!

本文作者／ALEX

設計公司：智冠
發行公司：智冠
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：P-75
記憶體：8MB
支援音效：S/G
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：780元
測試配備：P-166、32MB RAM、AWE32、12×CD-ROM

過關高手

由於俠客英雄傳3並沒有武器屋的設計，所以玩家一定得要發揮無處不挖的精神，沒事的話就在大地圖上面到處隨便挖挖看，鐵定會找不到不少好康的東西，玩家要好好利用這些東西來提升自己的實力，以便在戰鬥當中無往不利。

如果玩家是透過WIN95的DOS視窗來遊玩的話，可能有時候會突然發現到畫面有些許白色的雜紋出現，甚至是到幾乎整個畫面都是的地步。根據筆者的瞭解，唯一的解決辦法就只有一個，那就是在純DOS底下來玩俠客英雄傳3。

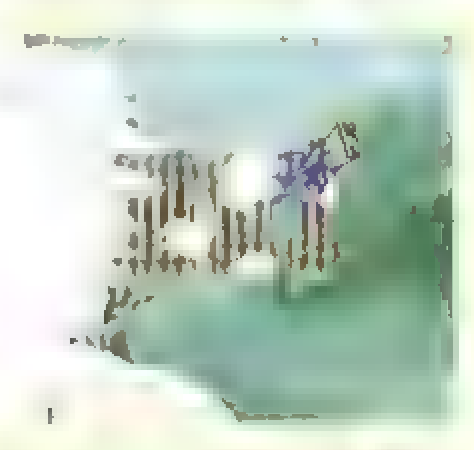
最後告訴玩家們一個非常有用的秘技，不過或許很多玩家早就已經發現了才對，那就是在翠英村當中有個躺在地上的乞丐，只要跟他交談過兩三次之後，玩家就可以免費得到一把電鳴劍喔！它的攻擊力可是高達480點喔！有了它之後練起功來就更加輕鬆了。

- ●劇情：A
- ●操作：A-
- ●畫面：A
- ●聲效：A-
- ●耐玩度：A
- ●娛樂性：A+

綜合評比：A

對於遊戲年齡長達六年以上的玩家而言，相信對於俠客英雄傳一定不會感到陌生才是，這套由精訊自製的角色扮演遊戲，由於有著不錯的製作水準與劇情安排，當時贏得了不少玩家的掌聲。經過長達兩年以上的開發時間，其續作俠客英雄傳3（2跑到那邊去了呢？對不起！俠客英雄傳沒有2喔！就跟那個幻想空間故意跳掉4是一樣的手法。），終於在一再延遲的情況之下，順利地於暑假期間推出上市。

在遊戲畫面的處理方面，俠客英雄傳3仍然採用傳統的VGA解析模式來顯示，這點恐怕是讓玩家相當失望的一點吧！以比較客觀的角度來看，俠客



英雄傳3在地圖與城鎮之畫面表現，還是停留在兩三年前的水準，並沒有讓玩家有著非常驚豔的反應，可是如果撇開這一層考慮的話，其實這款遊戲的美工表現具有一定的水準。

最令筆者感到欣賞不已的一點，就是俠客英雄傳3在人物動作的演出方面，堪稱是今年以來國產同類遊戲當中表現最棒的一款遊戲。雖然人物的Size過小是筆者覺得相當可惜的一點，但是人物的動態表現並沒有因此而有所縮水，反而更是表現得淋漓盡致，打從遊戲一開始的幾段劇情交待發展，就可以強烈地感受到這個特色所在。

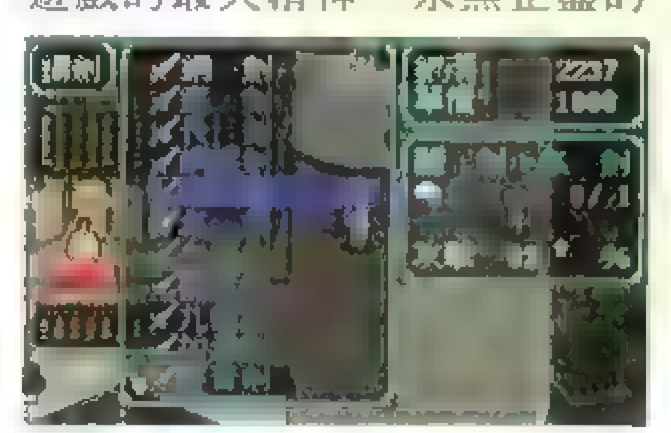
在遊戲的音樂表現方面，俠客英雄傳3採用了CD音軌與MOD音源雙重處理的特別方式。在大多數的場合當中，俠客英雄傳3都是使用MOD音源來播出，雖然其效果距離GM還是有一段差距存在，不過卻也算得上是水準以上的佳作，尤其在進入房屋之後其音量還會變得比較小聲一點，真的是蠻用心的一項設計。

遊戲的另外一項特色就在於音效的演出。俠客英雄傳3使用了大量的音效來襯托出場景或是事件的氣氛，像是走在潮山的森林裡頭會有鳥鳴聲，或者是遇到貪不悔的時候那誇張無比的笑聲。而且，就跟上述的音樂特殊處理方式一樣，俠

客英雄傳3的音效是會隨著距離的遠近而改變其音量大小，這點可以在打鐵的聲音上面得到印證。雖然這些都是遊戲的細微地方，不過卻也足見以製作小組的細心所在。

俠客英雄傳3最令玩家印象深刻的賣點，大概就是那相當特別的全螢幕戰鬥方式吧！其實這種戰鬥的表現方式，是與ML的光明與黑暗續戰篇有著異曲同工之妙，都是採用了主角位於畫面的右前方，敵人位於畫面的左後方之安排模式。但是與光明與黑暗續戰篇最大的不同點在於，俠客英雄傳3真正地做到了全螢幕動畫演出，而且其動感表現真的是棒得無法以言語形容。

說到戰鬥，那麼就不能不提到武器系統。俠客英雄傳3的設計十分地特別，在遊戲的世界當中完全沒有武器屋或是裝備屋的存在，玩家想要提升自己的刀劍威力，唯有利用礦石來打造才行。由於每把刀劍都需要特定的礦石才能夠打造出來，所以玩家就得拼命地到處挖掘才行。挖掘這項嶄新的設計，可以說是徹底打破了傳統角色扮演遊戲的模式，雖然不停地按著空白鍵到處挖來挖去是一件很痛苦的事情，不過這也才能夠再讓玩家體會到這類遊戲的最大精神—永無止盡的



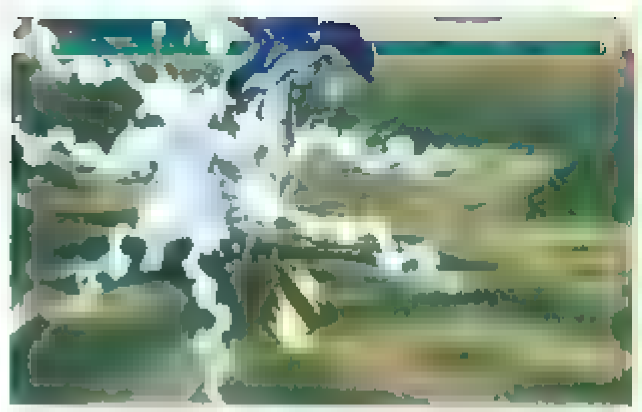
探險與嘗試。

俠客英雄傳3宣稱是一款不用走迷宮的角色扮演遊戲，而筆者個人認為它的確也真的是辦到了這一點。既使說完全沒有迷宮的存在是騙人的，可是這款遊戲裡頭的迷宮範圍並不會大到令人抽搐不已的地步，這是筆者最為欣賞的一點。因為過多過大的迷宮安排，只會讓玩家懷疑這是製作小組在故意拖長遊戲時間的安排。

現在的玩家對於角色扮演遊戲的要求是越來越高了，除了要有很棒的聲光效果之外，劇情安排的精彩與否，更是影響玩家對於遊戲評價的第一個重點所在。在故事的鋪陳上面，俠客英雄傳3已經算是做得相當不錯的作品，至少玩家很容易地就融入在遊戲世界當中。既使在男女主角的愛情關係處理方面，仍然不及許多玩家心目當中的No.1—仙劍奇俠傳，但是跟這陣子多款同類遊戲比較起來，還是有著非常出色的表現。

由於俠客英雄傳3可能推出得過於匆促，導致原始版本的bugs一大堆，筆者覺得最為誇張的一點，就是在遊戲內盒裡頭居然還附了一張小卡片，警告玩家不可以與坤寧城的一位乞丐交談，既然在推出之前就找到了這個bug，為什麼不除錯完畢之後再推出呢？就算是另外再附一張更新版磁片也好啊！

除此之外，玩家從大地圖之一乘船到大地圖之二之後，假如突發奇想想要再坐船回去的話，對不起，遊戲就會直接把你給踢回DOS當中，俠客英雄傳3的bug當然不止是這些，所以導致玩家是抱怨聲與指責聲連連。到筆者撰稿為止，俠客英雄傳3的更新版本已經到了1.5，既使遊戲已經修正了不少



離譜的錯誤，但是筆者還是發現到一件事情，那就是乘船到達大地圖之二之後，假如不馬上走向陸地反而向河水走去的話，主角就會施展他蜻蜓點水的功夫呢！

如果讀者們有時常逛TaNet習慣的話，大概會發現到大家對於俠客英雄傳3的評價相當兩極化，一方面是因為這款遊戲的名氣並不亞於其他同類遊戲，另外一方面也是很多人都拿它來跟仙劍奇俠傳互相比較的結果。單就筆者個人以客觀的觀點來看，仙劍奇俠傳與俠客英雄傳3是兩款精神截然不同的作品，但是唯一一個的共通點就是，它們都是相當值得一玩的角色扮演遊戲大作。只要您喜歡玩角色扮演遊戲，那麼筆者會強力推薦您一定要玩玩這款今年暑假的強檔作品之一。

本文作者／JEFFRY

設計公司：精訊
發行公司：精訊
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：WIN95/DOS
適用機型：486以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：890元
測試配備：AMD5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM、WINFAST S280

唯GAME論

過關高手

首先要以法術召喚多一些IMP，牠們可是你建設地盤的最佳助手，所謂『人多好辦事』，況且這種不用管吃管住的小傢伙，來個八到十隻都不嫌多。另外在建造房間時，要特別注意格局，其中以密閉的正方形房間最佳；要如何密閉呢？等到第四關時可以建造木門時，就把它設在房間與通道之間的地方，可以得到最佳的房間使用效率。還有圖書室最好建設在遠離敵人的迷宮邊緣，以避免其牠怪物無意侵入而打擾研究者的思考，像巢穴及訓練室則建設在即將與敵人接觸的地區，將可以成為相當有效的警戒區域。

當即將與敵人接觸時，可以在必經通道上設立崗哨，可以即早發現及避免敵人入侵，如果能塞在狹窄的通道會更理想。如果沒事時，讓IMP補強房間牆壁，可以防止敵人挖牆入侵。

- ●劇情：B
- ●操作：B+
- ●畫面：A-
- ●聲效：A-
- ●耐玩度：B+
- ●娛樂性：A-
- ●連線功能：B-

綜合評比：B+

地城守護者

牛蛙（BULLFROG）公司的遊戲產品一向受到玩家的好評，像是上帝也瘋狂、魔毯、極道梟雄等系列遊戲，都是頗令人津津樂道的佳作。如今該公司又推出了一款大作『地城守護者』（DUNGEON KEEPER），再度引起了另一股的風潮，以下就為各位讀者分析這款遊戲的特色所在。

在『地城守護者』中，玩家所要扮演的是一名邪惡的巫師，你必須侵入王國領地腳下的廣大地底，建設一座擁有致命吸引力的地下迷宮，讓各路英雄好漢都來此觀光玩樂；如果有人膽敢在老虎頭上拔毛，在你的領地內燒殺擄掠的話，那麼身為偉大的魔王，就可以派出手下的爪牙去教訓這些不知輕重的傢伙，將他們就地處決，或是關到你特設的牢房，好好地餓他們一頓；如果還不能消除你的怒氣時，就把他們扔到刑求室好好地整治一番，讓他們在極度的痛苦中向你求饒…哇哈哈哈！這才叫大魔王啊！

在遊戲架構上，『地城守護者』可說是相當特殊的作品；讓玩家扮演大魔王，有別於一般充當英雄的古老遊戲題材，相當吸引想要好好血洗一番，但又礙於名譽道德而無法放手去做的玩家。遊戲中的對手除了一些假藉英雄之名，而不斷前來掠奪你的財寶的人類之外，還有其他與你同樣邪惡的巫師也想染指這片大地。為了不讓你的野心受到阻礙，你必須消滅與你為敵的人，讓世界上的所有人永遠敬畏你一大魔王的威名。遊戲中除了二十個基本關卡之外，還有五個特殊的隱藏關，玩家必須依序漸進逐次攻略，以完成稱霸世界

的美夢。

當怪物開始來到你的領域時，原本冷清的地下迷宮頓時就熱鬧了起來；每種怪物都有牠們獨特的習性，像是法師喜歡經常埋首於圖書室研究、Troll愛好在工作室的門扇及陷阱的開發，Demon Spawn則狂熱在訓練室鍛練自己。每種怪物都有其等級數值，當等級愈高的話，不僅體型會比其它同類大上一號，其能力也會更強，所能使用的法術也會更多。由於這些怪物各有其特色，不僅讓玩家可以擁有各式各樣的手下來差遣，還可以擬定不同的戰略方式，讓遊戲變得更多元化。

當敵人與我方開始進行第一次接觸時，通常都會二話不說地進行戰鬥；在『地城守護者』中，敵我雙方戰鬥時會直接在地圖上進行，而每種怪物都會自動以牠們最強的招式或法術進行攻擊，只見敵我大批人馬在戰鬥中互相廝殺，好不熱鬧；如果你覺得我方部隊表現不佳，你還可以用附身術控

制某一個方怪物身上，這時螢幕視角將會變成該怪物的視角，然後就如同Doom Like的方式般控制怪物，用得好的話，搞不好還可以反敗為勝哦！

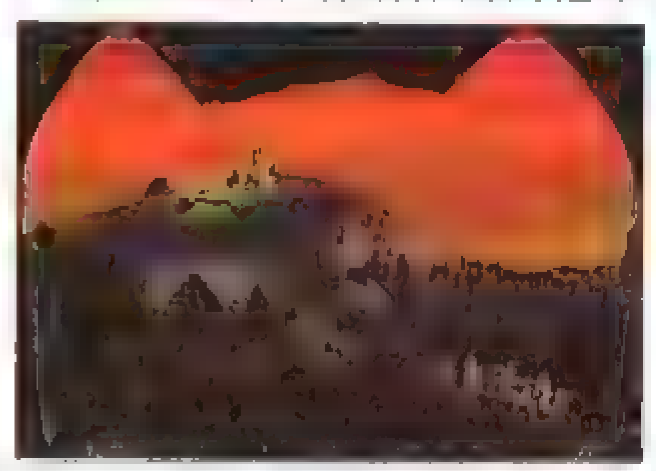
牛蛙公司在『地城守護者』中再度展現了他們驚人的程式功力。雖然整個遊戲是以斜向視角的角度來觀看，而一般在遊戲中這種視角會很容易造成視覺上的死角，但是藉由可變視角的設計，整個迷宮的地圖不僅可以任意放大縮小，還可

以自由地360度旋轉，所以遊戲中就幾乎無死角可言。不過最讓人驚嘆的，還是整體的光影效果；當玩家的游標移到地圖上的可見範圍時，整個區域的亮度也會有明顯的明暗變化，在視覺上的效果表現相當突出。另外在怪物與入侵者戰鬥時，也會有各種獨特的攻擊方式，在一大群敵我互毆的情形之下，更是顯得熱鬧非凡。另外遊戲畫面也支援320×200及640×400兩種不同的解析模式，如果電腦速度夠快的話，不妨使用較高的解析模式，可以讓你獲得更好的視覺享受。

除了畫面效果相當出色之外，在音效方面也是可圈可點。在遊戲進行當中，只要你將畫面移近到某個怪物的附近時，光是從牠所發出的音效，你就可以瞭解牠正在幹什麼事；像是訓練時的碰撞聲、挖土時的敲打聲、走路時的碎步聲，都讓玩家可以清楚地獲得各地區的活動概況；還有各種怪物的叫聲也各有其特色，像筆者就蠻喜歡將IMP抓起來之後再放下的快樂呼聲，聽起來倒是蠻可愛的。另外在遊戲當中出現任何特殊訊息時，除了畫面旁邊會有個[illegible]小標示之外，也會有語音告訴你目前發生了什麼事，在忙碌得無法分身去瞭解發生了什麼事時，這些語音倒是蠻有用的！至於背景音樂方面則偏向陰沉，頗能

襯托出地下迷宮那種陰暗的氣氛。

基本上『地城守護者』架構不僅頗為特別，而且在聲光效果上也有相當良好的水準，不過就如同牛蛙公司之前的系列產品一般，這類型的遊戲很容易因關卡的性質重覆性過高，而令人在遊戲後半段會逐漸失去耐心；雖然隨著關卡演進而不斷地有新的房間、怪物、法術及陷阱出現，但由於大部份的關卡著重在與其他巫



師爭地盤的情況，反而減低了當魔王等待英雄上鉤的樂趣。不過我想這是個見仁見智的問題，或許有些玩家會不以為然吧！總之在遊戲整體而言，『地城守護者』算是相當不錯的策略遊戲，喜歡策略遊戲的玩家可以來試試

本文作者／DRAGON

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：即時策略
發行版本：光碟×5
使用平台：WIN95/DOS
適用機型：PENTIUM
記憶體：16MB
支援音效：支援DIRECT X
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1180元
測試配備：P-166、32MB RAM、16X CD-ROM、SB、ET6000

過關高手

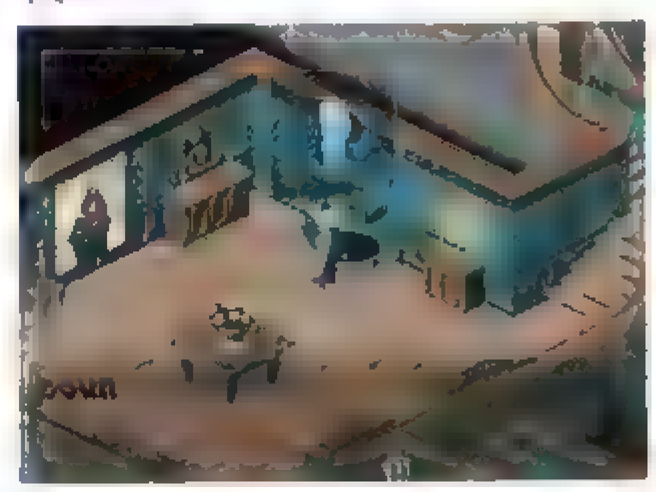
遊戲雖然不是很難，但還是提供了許多提示，包括一段時間不去動它就會出現的自動螢幕保護程式，會自動做那些你應該做的事來提醒你，還有立體地圖上的紅色箭頭提示你下一個該去的地方，魔法學院呢！就在墳墓的地方，從左側有條小路可以進去，鳳仙花是在一個滑不溜丟的小山丘上，你得表演一下空中飛車的技術才行，至於汽車缺的那個方向盤就得要找你的好友Baldino拿了，在Francos島上那個鑰匙碎片，只要找到那棵藍綠色的棕櫚樹（就是字條裡提到的天然陽傘），大概就沒問題了，還有就是打最後的Fun Frock，因為有分身的緣故，最好可以把他引到角落，這樣你可以避免腹背受敵，用最強的火球一號（是按鍵1嘛！對了，要善用這些數字鍵喔！）K他，還有能用噴射背包就用，不要愛現用跳的，有很多地方都很危險的哦！

- 劇情：A++
- 操作：A+
- 畫面：A+
- 聲效：A
- 耐玩度：A
- 娛樂性：A++

綜合評比：A++

有那麼一點點小小的抱怨就是這個遊戲在CWIN95下很不容易直接執行，你可能會對很不容易四個字感到迷惑，這樣說吧！在CWIN95下成功進入遊戲的機率大約只有1/10，問題出在那裡呢？根據代理商第三波表示，這是因為東方語系的WIN95本身的緣故，在英文版的WIN95中則不會有此問題，同時也會在遊戲發行時附上修正磁片？（為什麼不直接修正主程式？不解！）但是在DOS下則完全不會有問題（小BUG除外），這是筆者之所以扣上2分的原因（國內代理商的解決方式可能還得再扣上2分），這麼好的一個遊戲要玩家保留磁片3年，實在是太過份了，什麼？我有說3年內不可能再有超過它的遊戲嗎？它值得你留下遊戲人生中100%的紀念！

應該歸類成什麼樣的遊戲呢？我想這並不是十分重要，做遊戲的人必須玩玩它，看看為什麼人家有辦法在一片光碟內做出十片光碟的內容，玩遊戲的人更該看看什麼遊戲是真的讓你有休閒娛樂、如沐春風的感覺。它可能是動作遊戲中要用到最多武器一七種的遊戲；動作真實度最高一完全以POLYGON多邊形成像；畫面最華麗一256色3D rendering；技巧最多一正常、運動、攻擊、輕悄等模式，配合動作以及使用的武器。幾乎是所有你能想像的動作都可以做得出來，想做什麼就可以做什麼，你還可以隨時切換視角，移動不同的鏡頭角度，左邊、右邊、前面、後面、下左右通通都可以看到不同的東西。



當然它也可以和國王密使系列並排坐在經典作品當中，和典型的AVG比起來，它有更高的自由度，有更靈活的問題解決方式，創世紀8想做到的真實RPG－由玩家自己控制主人翁，在一個魔法世界裡設定的完整故事－－一個RPG遊戲的中心思想，對許多RPG玩家來說ULTIMA8可能不再是他們心中所想的創世紀，但是LBA2跨越了這層障礙，把動作的難度化爲

技巧的美學、融入以愛與和平爲主線的故事，再加上主人翁Twinsen的升級方式－利用學習與物品的取得強化Twinsen的能力，特別是在魔法物品的使用上，把學習的過程也融入遊戲中，讓玩家眞正感受到所謂的"升級"，而不是換換武器裝備和數字上的變化，看到LBA2讓筆者覺得它將會是今後數年內，在VR技術尚未十分成熟時所有遊戲的圭臬，不論是在畫面及人物處理、動作控制以及故事內容上任何一個方面，它都可以稱得上是難得一見的代表作品，正如同廚師在爲一道色香味俱全的菜傷神一般，遊戲中所用的佐料往往味道濃厚而使得主菜失去了風采，而能夠如LBA2一般，和遊戲主題相輝映的，實在是少之又少。

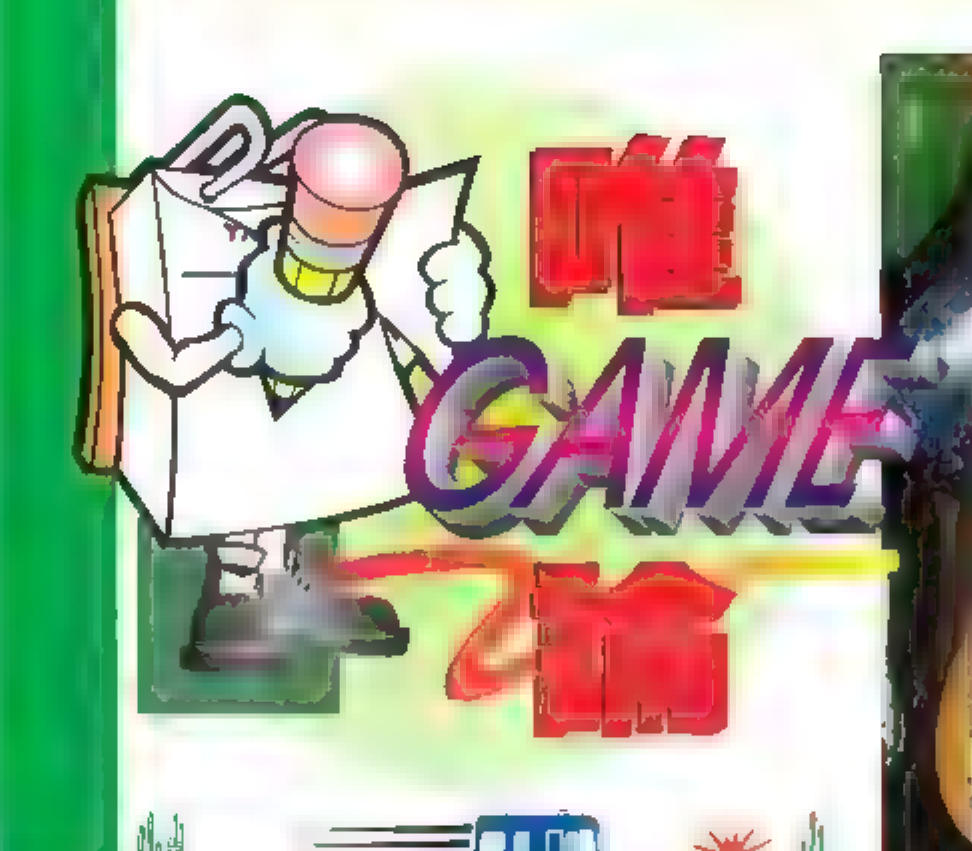
「老闆Luc陶醉地聽著LBA2的主題曲，Twinsen趁這個機會溜進櫃檯後面，把藏在啤酒桶內的鑰匙"借"出來，樓上的辣妹聽到音樂，竟也下樓來熱舞一番，拿到鑰匙的Twinsen快步走向儲藏室，取出鑰匙一溜

煙地消失在黑暗的房內，眾人則渾然不覺地喝酒、聽歌、跳舞，似乎沒有事發生似地…」，像這樣子自然的情節就如同生活中我們所見一般自然，遊戲中的每一個環節緊緊地相扣在一起，LBA2給你完全的自由，到你想去的地方，做你做的事，當然想要游泳這件事是不太可能的，因爲我們的Twinsen天生就怕水…搭著氣墊船到沙漠島上去的Twinsen體驗了三種完全不同的旅程，買的不是同一張票嗎？沒錯！但是ADELINE這家製作公司爲它設計了三段不同的動畫，從Twinsen爲挺著大肚子的Zoe（當然是老婆大人囉！）拿雨傘，倆人在雨中漫步的情景、最後孩子們從火紅的熔岩緩緩升起，每一段動畫都緊緊地抓住玩家的心。

創意和巧思是這遊戲的另外一個特色，儘管在遊戲的後半段出現了許多遊戲共同的劇情－收集失落的東西，這種老套的劇情幾乎在每個以劇情爲主的遊戲中都會出現，但是正所謂戲法人人會變，各有巧妙不同，負責遊戲創意點子的Raynal就是有辦法把它變得多采多姿，四個鑰匙碎片分別由四個不同種族的人保管，這四個不同種族的人不但生活的地點不同，就連生活的方式也大異其趣，長相不同、說話方式不同，而且價值觀、能力也不同，但是他們卻有著相同的宗教信仰，相信Dark Monk終將讓自己的星球Zeelich回到她美好的舊觀，別人收集寶物是爲了打倒魔王，但我們的Twinsen卻是爲了引出幕後的主使者，救出被騙的巫師和小孩子，這倒不是矯情沽譽，Twinsen始終是惦記著這件事，所以你會看見當Fun Frock斬斷吊著孩子們的籠子繩索後，Twinsen到熔岩斷壁邊的黯然，當孩子們安然無恙時的喜悅，從一開始爲了飛龍（Dino-fly）的病而奔走，到最後夫妻倆人對著呵呵叫的小baby會心一笑，你會發現它所呈現的是人類善良和光明的一面，散發出光輝的愛與包容，深深地牽引著你的思維，而不是繁複難解的謎題，讓你迷失在那種辛辣的刺激、或是香甜的誘惑裡，忘記了遊戲眞正的樂趣。

本文作者／RXZ

國外發行：VIRGIN
國內代理：第三波
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：990元
測試配備：AMD K6-233 MMX、64MB RAM、Millenium II、SB AWE64、12X CD-ROM



TRIPLE PLAY 98

美國職棒大聯盟98'

過關高手

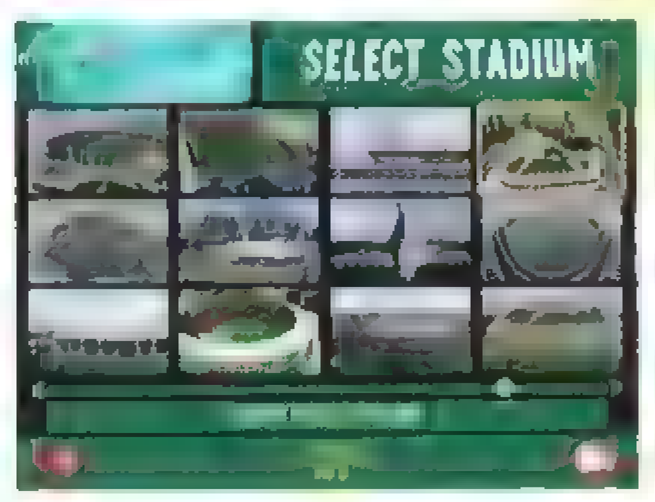
本遊戲在菜鳥級下打擊相當容易，但在職業級與明星級下則非常困難，最好多使用重播功能來研究改善自己的出棒時間，若想進一步擊出全壘打，最好使用全力揮棒加上揮棒時同時按方向鍵的上鍵，才能將球撈的又高又遠　在明星級下想三振對手，最好的方式是利用手動滑球－將快速球投向外角，當接近本壘板時按方向鍵讓球飄向遠離打者的方向，其他的球路亦然，時機抓的好的話且打者多半會揮棒落空。

如果上述兩個攻略法還是讓你被電腦慘電，在表演賽選擇球隊畫面依序按下1、2、1、2、CTRL鍵叫出EA夢幻球隊，雖然只能玩表演賽，不過可以讓在明星級下享受復仇的快感與變態的樂趣。

- 操作：A
- 畫面：A+
- 聲效：B+
- 耐玩度：A
- 娛樂性：A+
- 連線功能：B+

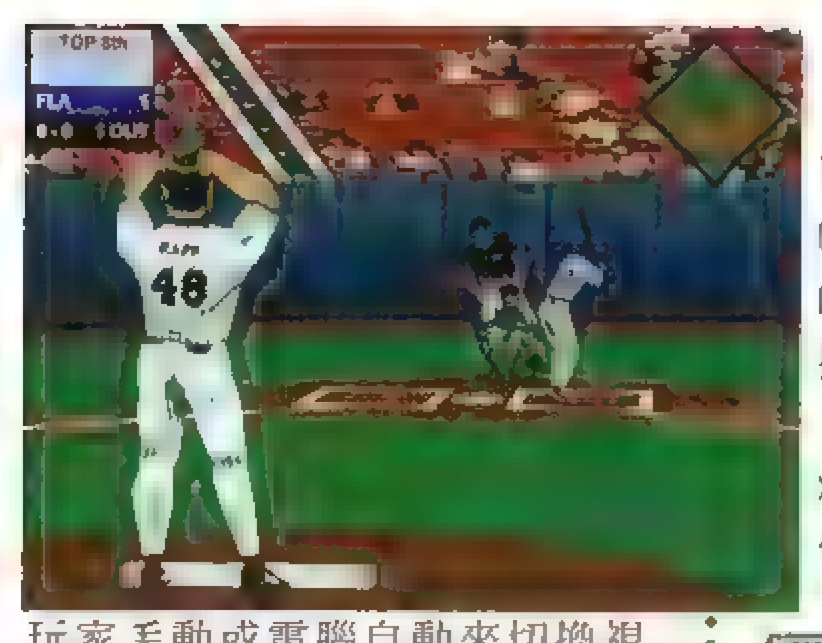
綜合評比：A

初見Play Station版的美國職棒大聯盟98，頗有一種令人驚豔感覺，其3D多邊形貼圖的華麗度，大概只有Saturn的體感棒球97可以比擬，在三大次世代主機的挾擊下，筆者對Win95的DIRECT X能



擠出多少3D能力，一向不抱著樂觀的態度，但在玩過Win95版的美國職棒聯盟98後，筆者發現，本遊戲使用DIRECT DRAW所呈現出來的即時3D貼圖效果，相較PS版亦不遑多讓，另外，Win95版還會自動偵測螢幕與顯示卡所能支援的各種解析度，在最陽春的640×400的解析度下，就能呈現出比PS版更細緻流暢的畫面，筆者曾試著把解析度調高到1280×1024，雖然流暢度在因而大幅降低，但畫面的細緻度卻也到達無以倫比的境界，最後，筆者在以640×480的解析度玩過幾場表演賽後，便決定把PS版封印起來，專心地在PC上玩起大聯盟季賽了

本遊戲最引人入勝之處，除了它是一套棒球遊戲外，就是即時的3D貼圖所呈現出來的畫面擬真與詳實度，足堪以華麗兩字來形容。首先，最顯而易見的是，每個球員都是以模組化的即時3D多邊型貼圖來表現，細部的動作約有2000組的變化，而且這個3D模組的擴張性相當強大，玩家可以試著在創造球員畫面更改球員的身高、體重、膚色等參數，畫面上球員的身材外觀與身上的配件也立刻產生出對應的變化。其次，擔任背景角色的球場也是以3D貼圖構成，筆者喜歡在全壘打大賽時，一棒把小白球撈上天空，在藍天白雲下畫出一道白色弧線，飛過觀眾席上細小擁擠的球迷身影，再痛擊愈來愈迫近眼前的巨型看板，這真是令人百看不膩的畫面。最後，前兩者相輔相成的是各種視角的變化，本遊戲允許讓



玩家手動或電腦自動來切換視角，或是乾脆使用轉播視角來觀看一場球賽，最另人激賞的是，視野移動多採用平滑捲動，球場上的相關物件包括球員在內也會做放大縮小與角度轉動的3D貼圖運算。綜合以上三者，讓本遊戲成爲一套非常「好看」的3D棒球遊戲，可惜遊戲中沒有觸身球後亂鬥的設定，否則就等於是在球場上打VR快打了。

然而，本遊戲雖然華麗有餘，但因其定位爲動作棒球遊戲，和幾家著名老鋪所出版的策略型名著，如燃燒的野球、明星職棒等比較起來，在先天上資料的深度就有略顯不足的缺憾。在初代97時，球員屬性與資料支援上，只能以簡陋二字來形容，98雖然將球員屬性增爲五十幾類，但對喜歡玩經理模式的玩家來說還是不能滿足，且經理模式下的戰術指令太過粗糙也是另外一項不利的因素。雖然資料詳實度不盡理想，但若以動作類的棒球遊戲眼光來看，以球員卡輔以文字說明與圖形來說明球員的特性，甚至還列出了投打相生相剋的關係，加上也改良了97投打系統中投手能投各種球路的不合理設定，讓投手依照現實情況只能投一到四種擅長的球路，如果還要挑資料上的毛病，就眞的有點像向菜攤子討秋刀魚了。

另外，本遊戲有幾個很精彩的BUG不得不提，筆者經常在主場賽球時，發現一局

下我方投手登板投第一球時，捕手可能因爲和主審閒聊太過愉快，會演出很精彩的屁股接球絕技。另外一個BUG則讓試讓人不爽，當原打者爲右打時，換上代打者爲左打打擊時，代打者會站上原打者的右打席，變成屁股朝本壘板左打不協調畫面，反之亦然，這兩個BUG如果不能算BUG，就姑且稱之爲『屁股絕技』。還有幾個不能列入絕技級的，算是AI上的BUG，例如，二出局二壘有人，打者擊出滾地球，內野手卻選擇傳一壘，這種不合理野手選擇情況經常發生，使電腦大量失分；另外，電腦的保送策略也有問題，筆者經常遇到不合理的保送，九局下兩出局，一、二壘有人，居然還將投手保送上一壘，眞是莫名其妙，在者，打者擊出穿越內野的滾地安打，被外野手傳回封殺在一壘的情況也是屢見不鮮。

在PC棒球遊戲市場上，本遊戲算是獨門的動作類型遊戲，可喜的是，由97到98，有許多小地方可以看到製作單位急於建立標準與創新的用心，例如，創新的雙人轉播系統，另外，在選擇操控裝置的畫面，按下SHIFT鍵，玩家可以設定那些球員由玩家操控，這等於是一個角色扮演棒球遊戲的雛形，玩家可以鎖定某喜好的明星或自創球員來操控，等到該球員上場時控制權才交到玩家手上，這樣整個球季下來的個人成績才會有較特殊的意義，如果再接上搖桿配接器，一次接上五支搖桿，理論上可以召集五名同好來一起參賽，這又是另一種玩法。此外，本遊戲中觀眾雖然是以一陀陀扁圖形表示，但眼尖的玩家應該會注意到，在球賽近尾聲且戰況明朗時，你會看到一陀陀的人開始離場，這又是擬眞上的一個小突破。綜合來說，本遊戲是一套好看又好玩的動作型棒球遊戲，建議你用一支相容性較高的GAME PAD來細細品嚐。

本文作者/何布

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：支援DIRECT X
顯示模式：SV
操作界面：M/K
密碼保護：無
遊戲售價：1080元
測試配備：P-166、32MB RAM、8X CD-ROM、SB16 PNP、S3

傲空神鷹

F/A18 HORNET 3.0

過關高手

《傲空神鷹》中的世界是即時而且是動態的，起飛時務必小心。我就遇過在冒然起飛時，剛好有一友機正要降落，他為了要閃過我，結果在跑道旁摔成一團火球（神啊，原諒我吧！）。那種感覺不但新鮮，而且也令人興奮 興奮的是模擬遊戲又向真實面推進了一大步！另外提供一項小小技巧：遊戲中有不少任務是從航艦上起飛，完成任務後必須安全返航。可是在航艦上降落的難度又特別的高，常常有命完成任務卻沒命降落 這時您可以啓動太康（TACAN）系統，找尋一個最靠近您的陸上機場降落，這樣一來不但任務完成照算，降落的風險也大為降低，升官也特別的快。祝你好運，咱們下次空中見啦！

- ●劇　情：B+
- ●操　作：B
- ●畫　面：B
- ●聲　效：A-
- ●耐玩度：B+
- ●娛樂性：B+
- ●連線功能：A-

綜合評比：B+

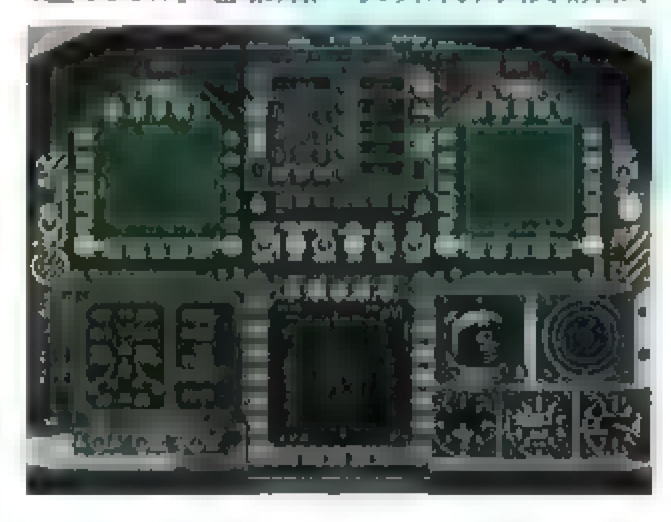
拿到F/A-18 Hornet《傲空神鷹》，看到那本薄得連個封面和目錄都沒有的中文操作手冊時，心裡暗自嘀咕著：大概又是一套帶有動作成份的小品模擬遊戲，不然手冊怎會這麼薄？不過一進入遊戲我馬上發覺估計錯誤。這是一套結合精良的座艙儀表和精準飛行模組所構成之貨真價實的飛行模擬遊戲。而且手冊雖然貌不驚人，但卻短小精悍，就其專業程度而言，縱觀市面所有飛行遊戲中譯手冊之翻譯水準，無人能出其右。期望這種「手冊由精通該領域的專業人士執筆」的典範，能在遊戲界建立起來，這絕對是玩家之福，值得筆者特別記上一筆。對於有心進入模擬飛行領域的玩家，這更是一本極具專業水準、不可錯過的中譯手冊。

講完了手冊，我們再來看看畫面，《傲空神鷹》的畫面跟《蘇凱廿七》、《A-10古巴風雲》及《Hind雌鹿直升機》的風格極爲相似，畫面非常乾淨，全部以極精細的3D多邊形構成，所有的敵我單位及建築物都架構得相當細緻。雖然沒有衛星空照貼圖的POLYGON地形景觀，也不像《EF2000》及

《F-22雷霆戰機》那樣的真實迷人，但是《傲空神鷹》中鉅細彌遺、精緻無比的座艙儀表畫面和精確的飛行模組特性以及連線作戰的優越性能絕對可以彌平這方面的不足，只要您飛得愈久，就愈能體會它的獨特之處。

此外，《傲空神鷹》還是個多平台的遊戲，除了Win95/NT版之外，也有Macintosh的版本。Win95版使

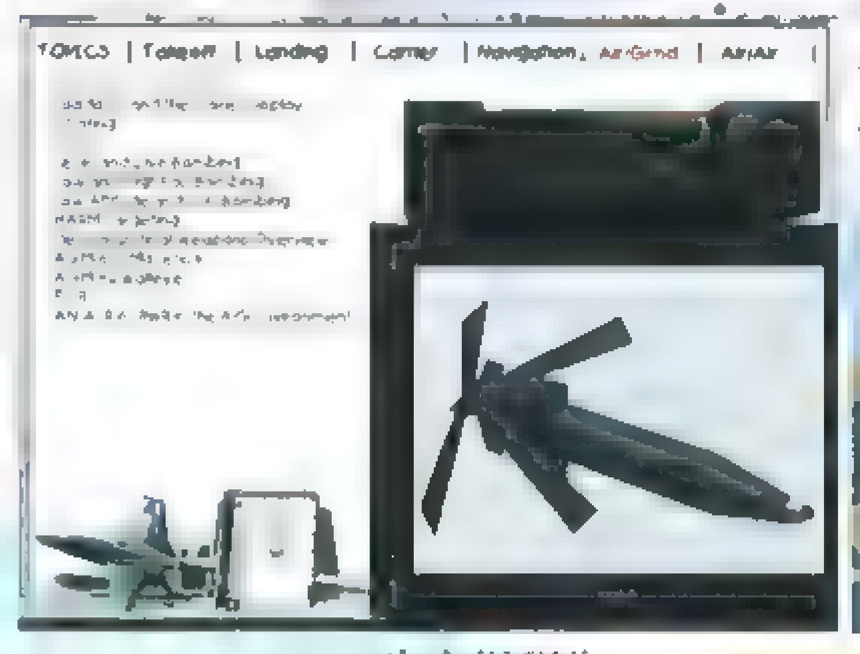
用了Direct X技術，而且可以在NT4.0上執行（不過要先加上Service Pack 3套件）。為了這篇評論稿，筆者特別以MMX-166在Win95及NT4.0上分別加以測試，這也是有史以來第一套能在NT環境下起飛的飛行模擬遊戲，而且跑起來比在95的環境下還平順呢！在遊戲中可設定的三種解析度下，無論是640×480、800×600或是最高解析度的1024×768，甚至將CPU降頻至133來執行，畫面的流暢度都極為良好，沒有停頓或跳格的現像，這也是近期內大多數飛行模擬遊戲採用POLYGON架構的主要原因了。如果您的配備不是很高檔的話，也不用擔心，遊戲中的選項可讓您調整各項雲彩、天候、地形景觀的精細度（甚至敵軍的頑強度）。如果還不行，另外有選項可以將畫面的更新率由每秒20個畫面降為每秒10個畫面，我想這樣子連486的電腦都可以飛得很愉快



了！

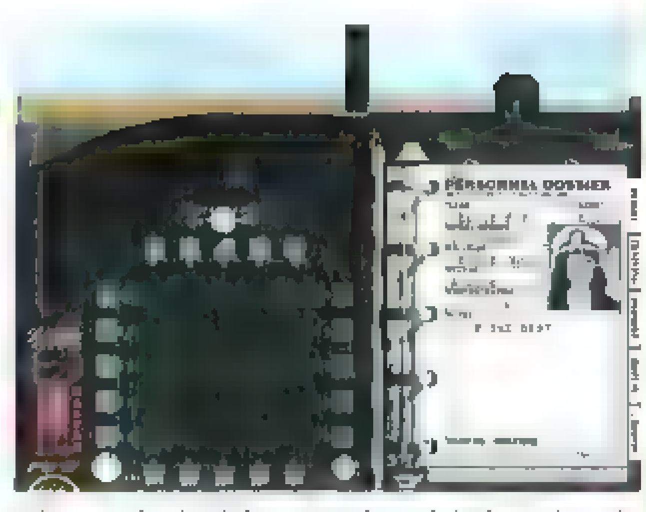
其實這個遊戲的精華，在於它的座艙儀表之精細和航電系統之真實度是沒有一個遊戲可以跟它相提並論的。尤其在1024×768解析度下的雷達螢幕更是史無前例的精緻，不論在GMT、SEA、MAP、EXP1、RWS、VS、TWS或STT的各種空對空、空對地模式下都能精準的呈現，但也因此異常複雜，有心學習者可得好好下番功夫苦讀。由此可見飛行員所須具備的專業知識之多，實在超乎常人的想像。

另外，《傲空神鷹》中的語音效果也是相當出色，尤其是無線電對話時最為精彩。當僚機發現有敵軍短程飛彈射向您時，他會緊張的大叫「Atoll，Atoll!!」；發現敵機蹤影時也會大叫「Tally Ho！」，非常之生動；塔台人員也會在您起降時和您對話；當您要降落在航艦上時，Landing



System Officer也會提醒您一定要鉤住攔截索，諸此種種，都讓人有如置身軍旅之中，極為真實

大部份飛行模擬遊戲所應有的功能都可以在《傲空神鷹》中找得到，諸如：多重外部視野、任務錄影重播、優良的僚機呼控、生動的飛行訓練影片教學、IPX、TCP/IP網路及數據機連線對戰、航艦上的彈射、跑道上的滑行、多重武器（甚至核彈）的掛載，都忠實的在遊戲中重現。尤其是HARM反雷達飛彈的模擬及操控部分更是其它模擬遊戲所難企及的！但是由於任務數量太少、缺少任務編輯器、沒有戰役任務、手冊沒有索引目錄和詞彙彙整



表、沒有詳細飛航地圖、無法設定導航點、任務簡報過於簡陋…等因素，還是讓《傲空神鷹》有了些許的瑕疵。

總之，《傲空神鷹》對一個高度要求模擬遊戲真實度的玩家來說，是個不可多得的好遊戲，不過高達1[illegible]個鍵盤操控指令的複雜度可不是一般想入門的玩家消受得起的，還是推薦給經驗老到的模擬飛行迷們去掌控《傲空神鷹》，相信也必能體會掌控飛機每一個脈動所擁有的樂趣

本文作者／賴福鑫

國外發行：ID
國內代理：美商德福
遊戲類型：飛行模擬
發行版本：光碟
使用平台：WIN95/NT4.0
適用機型：PENTIUM
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：P-166 MMX、64MB RAM、12X SCSI CD-ROM

過關高手

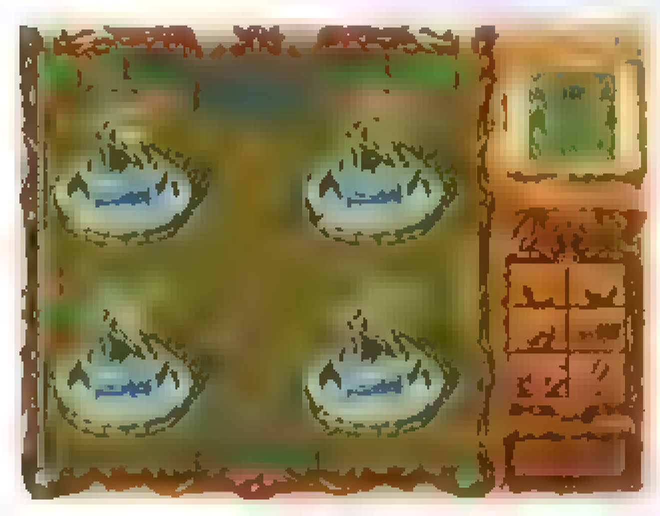
本遊戲有一個相當好用的秘技，是筆者在無意中發現的。在玩家的人物攻擊敵人後，當殺傷力的數字與經驗值的數據出現時，如果您能夠連續不斷地按著滑鼠右鍵，就有可能使該人物的本次攻擊被『取消』，不過該次攻擊所造成的殺傷力卻依然有效喔！也就是說，您可以不斷以按滑鼠右鍵的方式，來使同一個人物在一個回合內進行多次的攻擊不過這個秘技並不是每次都會成功；尤其是當該名人物升級，或是敵人剛好被殺死，本秘技失敗的機率就特別高！老實說，筆者覺得玩本遊戲所得到的快樂程度，與玩家的硬體配備相當有關，如果您的配備比筆者好上許多，那麼評分自然可以往上加；如果您的配備是系統最低需求的情況，那麼評價就可能不會很好了。雖然完全安裝相當費時間，但是為了讓本遊戲有比較好的流暢性，筆者還是建議您採用完全安裝。

●劇情：B+
●操作：B−
●畫面：B+
●音效：B+
●耐玩度：C+
●娛樂性：B−

綜合評比：B−

在大陸曆前十六年，英雄帕雷洛結合三聖器之力，打倒了暗之一族的領袖－魔王菲勒，結束了倫恩利亞近百年的黑暗時代。隨著三聖器的出世，人們終於進入了繁榮的大陸曆時期。然而在經過千年之後，戰亂與黑暗，似乎又要重新降臨倫恩利亞了。

以上就是＜熾天之翼＞的故事背景。＜熾天之翼＞是由弘煜科技所推出的RSLG，本遊戲比較特別的地方，是一開始就可以選擇前半部或後半部來進行遊戲。選擇第一部的話，是以聖騎士拿薩斯為主角，遊戲完成後將接第二部；選擇第二部的話，是以失去王位的艾因王子為主角，遊戲完成就算破關，不需再打第一部的關卡。



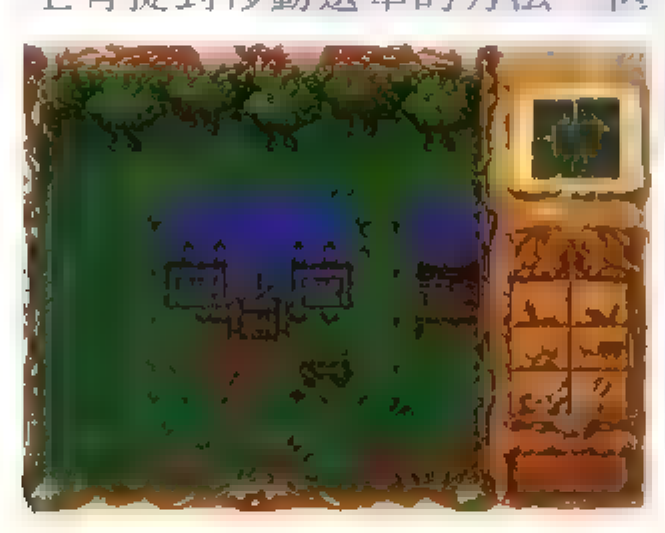
＜熾天之翼＞的進行方式，主要仍然不出市面上一般RSLG的範疇。比較不同的地方，在於本遊戲的魔法施展方式，是採用魔法書來代替各種屬性的魔法。也就是說，在本遊戲中的魔法不再有種類的差別，不會有地、水、火、風等各系的魔法種類；唯一會影響魔法殺傷力的因素，只有選用的魔法書種類及人物的屬性。此外，本遊戲的攻擊方式也相

當少見，是採用與精訊出品的＜英雄聖戰＞一樣的方式，玩家必須在該人物攜帶的多種武器中，選擇一種來使用。而在RSLG中最重要的商店指令方面，本遊戲的城鎮都直接表現在地圖上，所以玩家可以直接在地圖上購物，不須等到過關才能購物；不過筆者發現，並不是所有的城鎮都會出現商店的指令。

當筆者拿到本遊戲之後，就迫不及待地將它灌到硬碟中，由於筆者的硬碟有2G的空間，所以當然就選擇完全安裝了；不料130MB左右的檔案，竟然要安裝了一個多小時才裝

完！但是如果選擇部份安裝的話，雖然安裝的速度很快，但是由於本遊戲的檔案非常多，加上程式時常需要讀取光碟的檔案，所以遊戲的速度將會十分緩慢。由於速度慢得實在是太離譜了，所以筆者特地打電話向該公司請教一下，雖然該公司的服務人員表示他們安裝只要二十幾分鐘，並且很熱心地告訴筆者，只要把SMARTDRV放在光碟驅動程式的後面，『一切問題就都可以解決了』，但是筆者依這個方式重新安裝了兩次之後，情況仍然沒有改善。（也就是說，筆者又多浪費了兩個多小時的時間）

在進行遊戲的過程中，筆者覺得本遊戲最大的問題，出在操作介面上。每次筆者要攻擊的時候，都得要進行挑選武器的動作；即使裝備中只有一項武器，筆者仍然得點選該武器，才能進行攻擊。基本上，這個設計並不理想；除非您要練功，否則您會棄強的武器不用，而選用較差的武器麼？而且筆者不論在影集或小說中，也不曾見到有俠客身上一次帶好多把劍，然後臨敵還在那裡選武器的。此外，不論是攻擊或施法，選擇完成後，武器選單並不會消失，所以經常會擋住所要攻擊的對象。雖然手冊上有提到移動選單的方法，但



是要常常這樣移來移去，未免也太不方便了吧？而且每次筆者按住那個粉紅色的點後，選單不是很劇烈地閃動，就是整個消失，造成筆者在移動選單時的困擾。

當筆者在商店購物的時後，則又出現了另一個問題。由於設計人員精心地為每一樣物品都畫了一個圖樣，所以當筆者點選一個物品時，程式就會去讀一次圖檔；這個情形在

選擇部份安裝的時候，將會使遊戲的速度變得非常緩慢。而且購物選單還有兩個相當大的缺點，一是沒有提供換頁的功能，所以要購買下一頁的物品，必須不斷地按著向下的箭頭；第二個缺點，就是沒有提供一次購買很多數量的功能，所以假使您要買某個東西五個，就要點選該物品十次，點選『確定』圖像五次！這對部份安裝的玩家而言，將會是很大的折磨。

至於魔法的設定，也可以說是一大敗筆。由於魔法書只有六種（不是六系），而且這六種是因為所耗的VP值不同，所以殺傷力才不同，因此本遊戲的魔法可以說是單調而不吸引人。提到魔法，就不得不提一下手冊的缺點。由於手冊上並未說明各魔法書所耗的VP點

數，所以造成筆者在施法上的困擾。而且手冊上也未標明哪些人可以使用哪種武器，使得筆者常常買到一些沒有人可以用的武器。

除了上述的缺點外，本遊戲還存在一些小問題，如弓箭不能射過河（太離譜了）、難度設定有點高（所以打死敵人都有很多錢）…等，由於篇幅有限，筆者就不再贅述了。

雖然有著以上的缺點，但是＜熾天之翼＞的畫面表現算是相當不錯的；所以遊戲如果在流暢性及操作介面上加以改進的話，或許會是一套相當不錯的作品。本遊戲整體的表現只能算是中等，但是可以感覺出是一套相當用心的作品，只是經驗比較不足而已；以一個新公司而言，第一套作品能夠有這樣的水準，也可以算是相當不錯了！

本文作者／米克

設計公司：弘煜科技
發行公司：富豐群
遊戲類型：RSLG
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX以上
記憶體：8MB
支援音效：SB
顯示模式：S
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：680元
測試配備：P175、16MB RAM、SB PRO II、6x CD-ROM

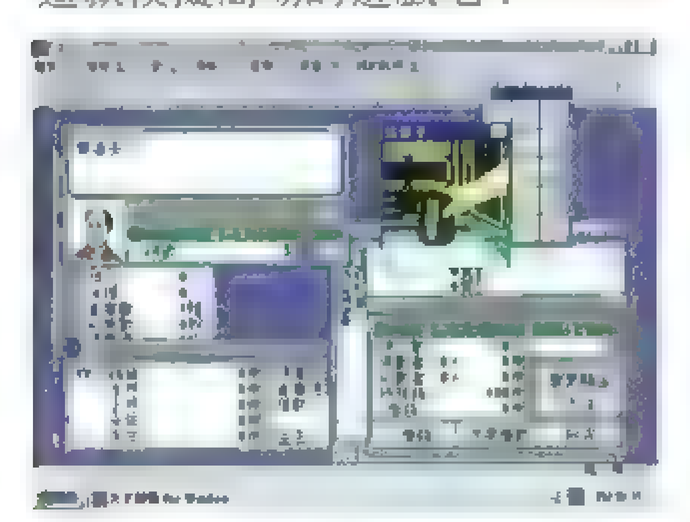
過關高手

雖然每種行業在經營得當下皆能獲利，但我個人建議最好選擇產品少單價高的行業，因為如此經營起來會較輕鬆，本遊戲的難度真的不高，即使你不花什麼腦筋，也可將商店經營的很好，但如果你想快速累積巨額財富，就別忘了時常採囤積居奇的招數吧！此外，還有另一條更快的捷徑，即是儘可能的走私，如此雙管齊下，財富便會像泉水般自然湧出；天下御免的最終結局共有兩種，一則為劇中的主角（也就是你扮演的角色）死後上天堂，另則為死後下地獄 如果想上天堂，就多積陰德少造孽（如多救濟別人、少走私、少賄賂等），反之想下地獄，就盡情地殺燒擄掠無惡不做吧！但不管要上去或下去都有一個前題，就是必須壽終正寢，如果是在回家或出門途中被人謀殺，就無法看到故事結局，所以最好請幾個厲害的保鏢輪流護衛，以期能欣賞到天下御免完結篇。

- 劇情：B+
- 操作：B
- 畫面：B-
- 聲效：B-
- 耐玩度：B-
- 娛樂性：B

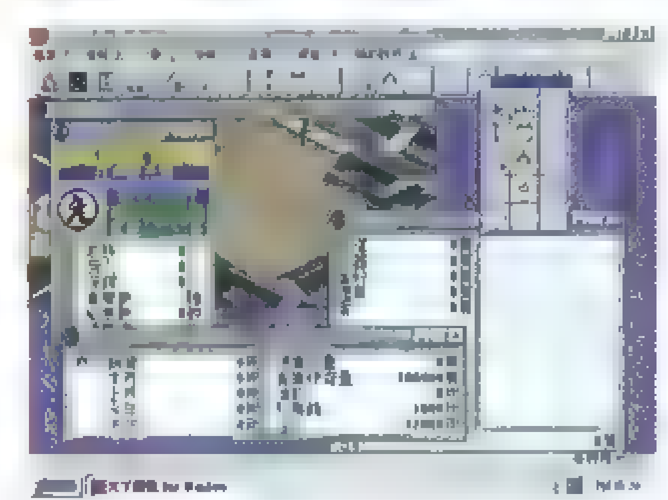
綜合評比：B

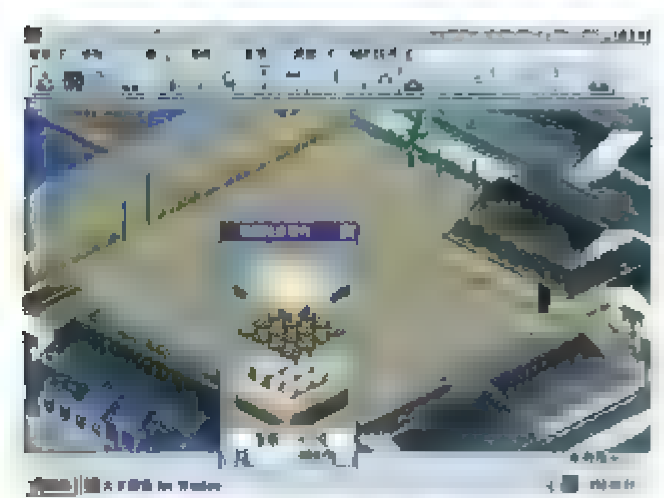
早在兩年前Artdink公司推出天下御免（以下簡稱天下）的日文版後，筆者就深覺這是一個頗有內涵的遊戲，值得介紹給玩家們嘗試，但時至今日睽違了二年，才由第三波代理發行並將其中文化，雖然事隔如此之久，不過，相信好遊戲是不易被時間淘汰的，下面我們就來正式介紹「天下」這款模擬商場的遊戲吧！



首先我們就來談談它的操控介面，「天下」的主畫面是由許多可拉移可關閉、縮小的各式視窗所構成，在螢幕的最上方，還有一行供玩家快速執行指令的ICON，所以簡而言之，整個畫面的感覺是很WORD的，由於其擁有視窗牽引的功能，所以即使你同時開多個視窗，也不用怕因此而看不到你想要的資料，對於一個需隨時注意各項動態的大老闆而言，這種能夠在同一時間閱覽多項資料設計，真是令人感覺貼心入懷，除此之外，指令的選擇與數目大小的調節也都十分簡便，只需用滑鼠輕點即可辦到。

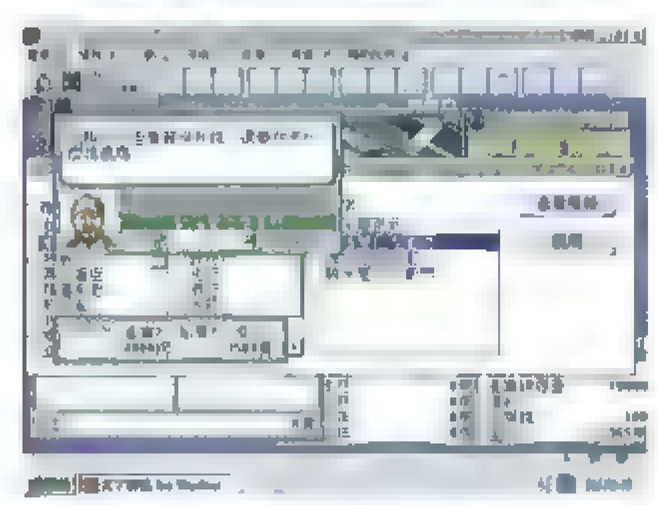
接下來咱們來瞧瞧被筆者認為是本遊戲精華所在的內容設定吧！就如同一般開店一樣，「天下」的第一步驟，即是決定你要販賣的商品，在「天下」中共有10大類商品供你選擇，包括：海產、婦女用





品、穀物…等，再來就是定製商船。之後，便是開始著手佈署店內的人力了，在「天下」裏你除了可以雇用最基本的主內與主外的雜工及船長外，還有兩種特殊的人才（介紹人與保鏢），也是你可以延聘的，雖然除了船長以外，上述的員工雇用與否，都不致造成遊戲無法進行，但實事上，如果你想把商店經營好，則其它的人都是缺一不可的。

假設少了雜工幫你處理一些繁瑣的雜物，勢必你得大小事一把抓，如此一來，你便無法獲得休息，身體自然就會變差，甚至染病、死亡；假設你少了保鏢維繫你的安全、看守你的庫房，便會給有心人士可乘之機，也許是將你殺傷，也許是強奪銀兩，其後果都是十分嚴重的；假設沒有介紹人爲你留意市井所發生的大小事，你將錯失許多婚喪喜慶應有的禮節、遺漏許多人才且走私的



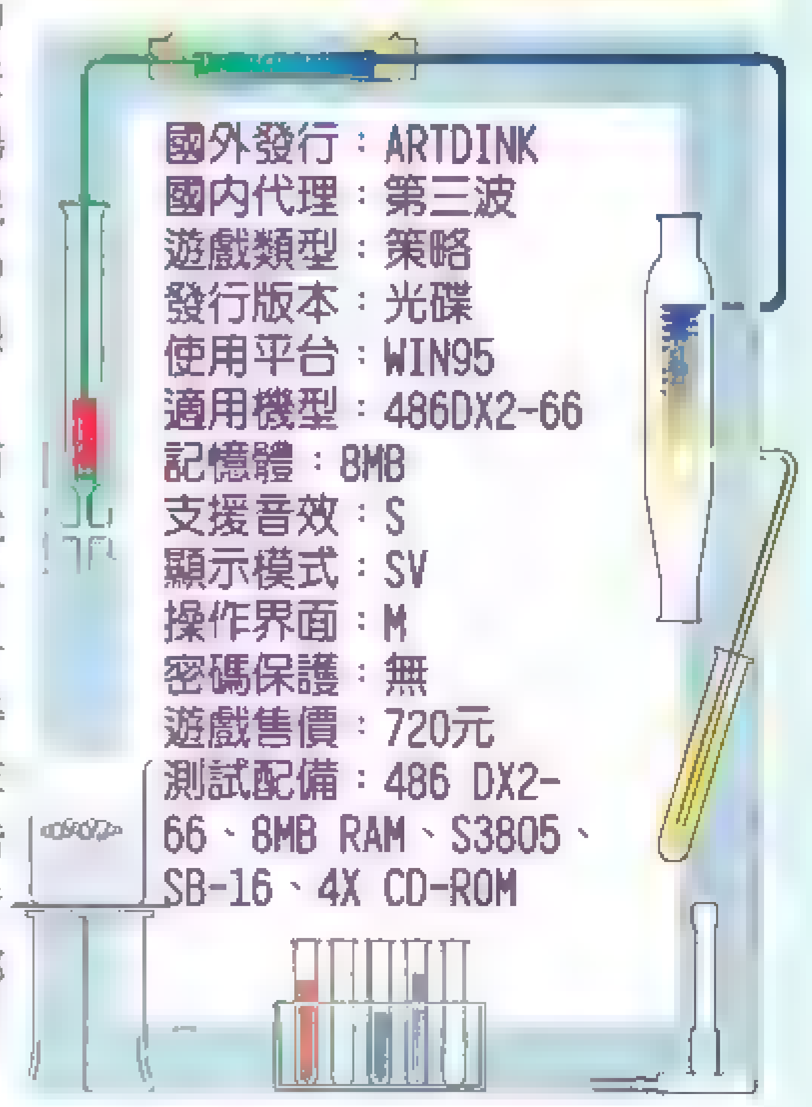
商品也無法賣出，既然每種員工都如此重要，那在雇用的同時豈能不慎選，在保鏢的部份，你可以先聽聽此人的風評並當場考驗他的能力，而介紹人部份，也是可以先聽聽關於他的事蹟與社會背景以決定此人是否符合你的需求，至於雜工與船長就不易區分其能力，只能憑運氣或介紹人介紹了。

除了細密複雜的人事問題外，「天下」在商場動態上的刻劃亦是栩栩如生，從合法的賺取成本與賣價的差額，到惡劣的造成市場缺貨以藉機哄抬價格，再到非法的從事走私，每一個環節都描繪的很好，把商場那種爾虞我詐、花招百出的實況充份的展露，在上述的商業技巧外，迎合政治人物換取雙贏局面亦是「天下」的重頭戲，小從平日防治走私的巡捕，大至權傾一時的老中，都是須討好的對象，你平日所下的功夫深淺，不但關係到你犯法時的罪責，亦左右了你是否有能獲得全國各港口的停泊權。

江戶時代是一個被金錢與歡樂淹沒的時代，當時的商人不僅很會賺錢，他們在揮霍的程度亦不落人後，「天下」的企劃當然也知曉此點，所以在遊戲中你可以看到許多當時人們縱情慾樂的設計，如提供一般人們在茶餘飯後消遣的瓦版報紙、給予人們希望與樂趣的彩券發行、讓人展現闊綽與派頭的庭園造景、增進身心健康的觀光名勝、提升藝術品味的浮世繪版畫和滿足投機心理的賭場，還有下班後少不了的天堂吉原（類似現今的風月場所），是故，以往江戶時代的民風與社會狀況都在「天下」中活靈活現的出現在玩家們的眼前。

相對於優秀的內容設定而言，「天下」的畫面與音效就只能算是表現平平，不值得一書，唯一較特別的是當中二十三幅繪製古人的版畫，出落得精緻動人、唯妙唯肖，使玩家能從中嗅出一點當時社會各階層普遍的審美觀，最後，筆者要告訴玩家們關於結局的部份，當你辛苦奮鬥數十載，自然歷經老死後（被刺殺的不算），遊戲即順利結束，並會有一個十分具有創意的結局設計，即是出現一場終極審判，其由閻羅王來主持，已故的靈魂來參與，大伙兒一同爲你生平的所做所爲做一評斷，評價的好壞將成爲你死後去路的指標，如何？聽起來很有趣吧！可惜，最後的結果，稍微單調了些，僅有上天堂或下地獄兩種，如果在此能多增加幾種變化，並且能對玩家過去的努力做個評價（如「文明帝國」、「美少女工廠」般）想必會更吸引人些，不過，總而言之，「天下」的整體表現可稱得上是瑕不掩瑜、相當不錯的，且由於它的難度並不高，所以不論是策略老手或新手，都蠻適合這款商業模擬遊戲的，來喲！做「頭家」，大家一起來！

作者／TMC



唯GAME論

神鵰俠侶

過關高手

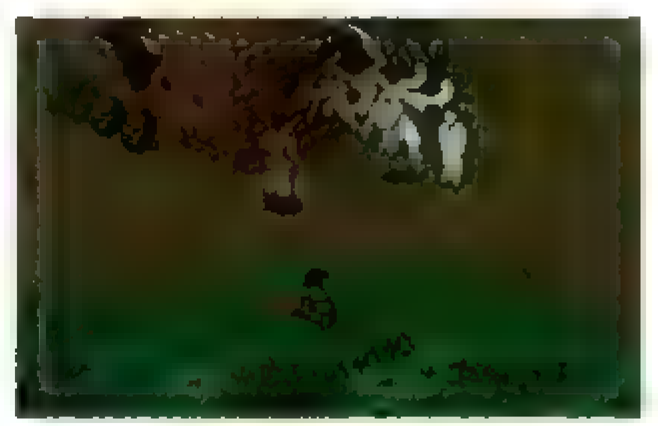
神鵰俠侶有著嚴重的練功導向，特別是等級的提升並不怎麼輕鬆，所以筆者在這邊要特別提醒玩家，在遊戲初期的時候，一定要趁著郭靖與楊過一起東奔西跑的時候，好好地來賺經驗值一番，因為郭靖的等級與能力實在是太強了。

筆者另外一點要提醒玩家的，就是一定要養成隨時存檔的好習慣，尤其是當您歷經千辛萬苦地才好不容易走到另外一個地點的時候。筆者之所以如此建議還有一個原因，那就是神鵰俠侶有時候在讀取資料的時候，會無緣無故地當機，症狀則是螢幕一片漆黑，這點問題已經讓很多網友親自證實過，並非筆者個人的電腦因素所導致而成。

●劇情：B
●操作：B-
●畫面：B
●聲效：B+
●耐玩度：C-
●娛樂性：C+

綜合評比：B-

楊過乃爲楊康與穆念慈之子，因爲楊康貪戀富貴，既使其結義兄弟郭靖費盡心機想要讓他回頭，最後依然是徒勞無功。在一陣巧合的安排與命運的捉弄之下，楊康終究慘死在鐵槍廟之中，而傷心欲絕的穆念慈則帶著楊過，歸隱在村郊的破窯裡頭。



雖然楊過與母親相依爲命，不過穆念慈還是因爲身染重病而去世，剩下楊過一個人孤苦伶仃地獨自生活著。就在這個時候，李莫愁在愛恨交織的情況之下闖入陸家莊，卻半路出現了武三通加以搭救，而楊過的命運就因此而開始了極大的變化…

只要是標準的金庸小說迷，想必一定都不會錯過神鵰俠侶這部極具代表性的經典作品，想當年由劉德華與陳玉蓮所主演的同名港劇，可以說是在台港兩地掀起了一股相當大的旋風。近年來，獲得金庸所有小說改編權利的軟體世界公司，陸續地將這些大家耳熟能詳的武俠作品一一給搬上了電腦螢幕，這款神鵰俠侶就是其中最新的力作

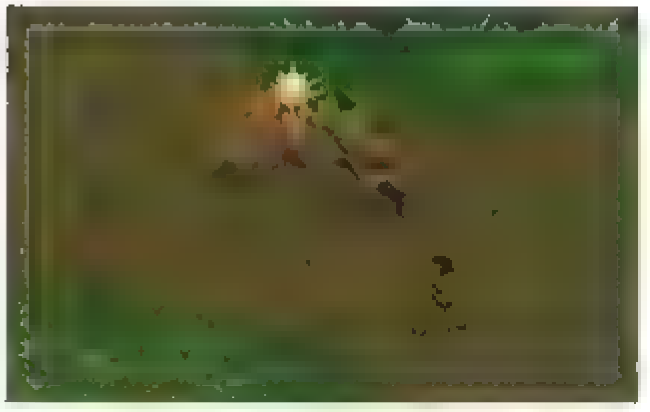
神鵰俠侶這款遊戲採用了現今相當流行的3D立體45度角的顯示方式，這種方式的最大特點，就是玩家可以觀賞到擬3D的城鎮與野外地圖場景，比起一般的2D顯示方式自然是要顯得逼真一些。在遊戲的世界裡頭，城鎮與野外地圖是直接連接在一起的，而不是像一般的角色扮演遊戲是以城鎮縮小圖來代表，所以也就更爲寫實許多。

不過在整個遊戲畫面的表現方面，神鵰俠侶倒是真的有待改進。首先在物件的繪製方面，一些房舍與裝飾的表現還算是不錯，可是野外的佈置筆者個人就覺得有點令人搖頭，

再加上遊戲的配色搭配得並不是相當恰當，整體顯得有些過於單調，甚至還有一些雜亂的感覺。但是，這並不表示神鵰俠侶就完全沒有任何可取的地方，根據劇情的一些需要，常常會出現夜晚的場景，遊戲特別採用了暗色調來加以處理，雖然連帶地會使得可見範圍縮小許多，不過其效果真的是相當不錯。

說到神鵰俠侶音樂表現，筆者就忍不住想要多多讚美幾句了，由於遊戲採用了CD音軌來當做遊戲的配樂播放，其音質之好自然不在話下。筆者覺得最爲成功的地方，在於神鵰俠侶的這些音樂與遊戲的場景結合得相當成功，唯一美中不足的大概就是曲子太少了吧！如果玩家想要聽聽GM的效果也是可以的，只要將CD音樂給關掉就可以了，可是無論是音質或是效果都比CD音樂差太多了。

在遊戲的戰鬥畫面方面，神鵰俠侶一樣採用了3D立體45度角的方式來呈現，而且也少不了許多精彩無比的武功效果。只是在敵人的種類方面，比起其他同類遊戲似乎是稍微少了一點，而且敵我雙方都是呆呆站在原地不動，這都是有點美中不足之處。遊戲對於武功的設定很特別，只要玩家勤於幫主角一直使用同樣的招式，其等級就會不斷地提升，所以玩家千萬不要吝於使用這些招式。不過有一點要特別的注意，有的武功必須雙手空空



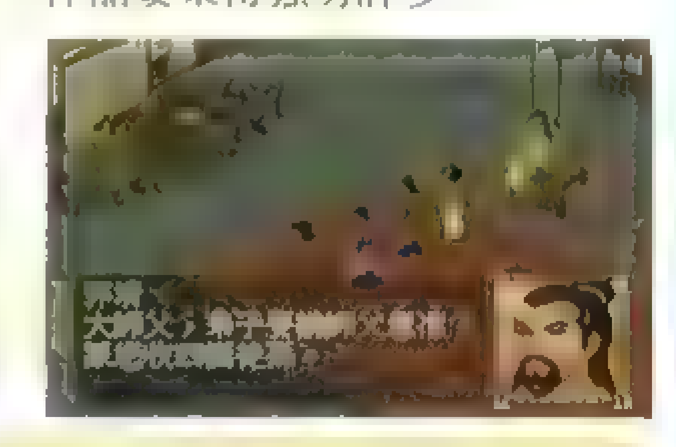
才能夠施展得出來，是比較特殊的一個地方。

至於在遊戲難度的調整方面，神鵰俠侶實在是非常不夠理想，特別是在遊戲一開始的時候，玩家如果不幫楊過拼命地練功，可是會進行得相當辛苦。而且，遊戲又沒有客棧的設計，想要恢復主角生命值與真氣值的話，就得要靠著不斷移動的方式來恢復，筆者爲了恢復主角的這些數值，可以說是花了非常多的時間在上面。

遊戲另外一個頗不理想的地方，就在於操作界面的設計。不曉得什麼原因，神鵰俠侶居然只能夠使用滑鼠來全程操作，而連半點鍵盤操作的設計都沒有。乍看之下，使用滑鼠來操作不是應該會更加方便才是嗎?如果您這麼想就錯了！如此一來，玩家將會長時間維持同樣一個手姿，特別是在走路的時候特別累，更別提是藉著走路來恢復生命值與真氣值的時候了。另外，遊戲有著大量的雙擊按鍵的設計，有時候按鍵的間隔時間沒有抓好的話，就得要按個好幾次才能夠執行命令，這實在是一件相當累人的事情。

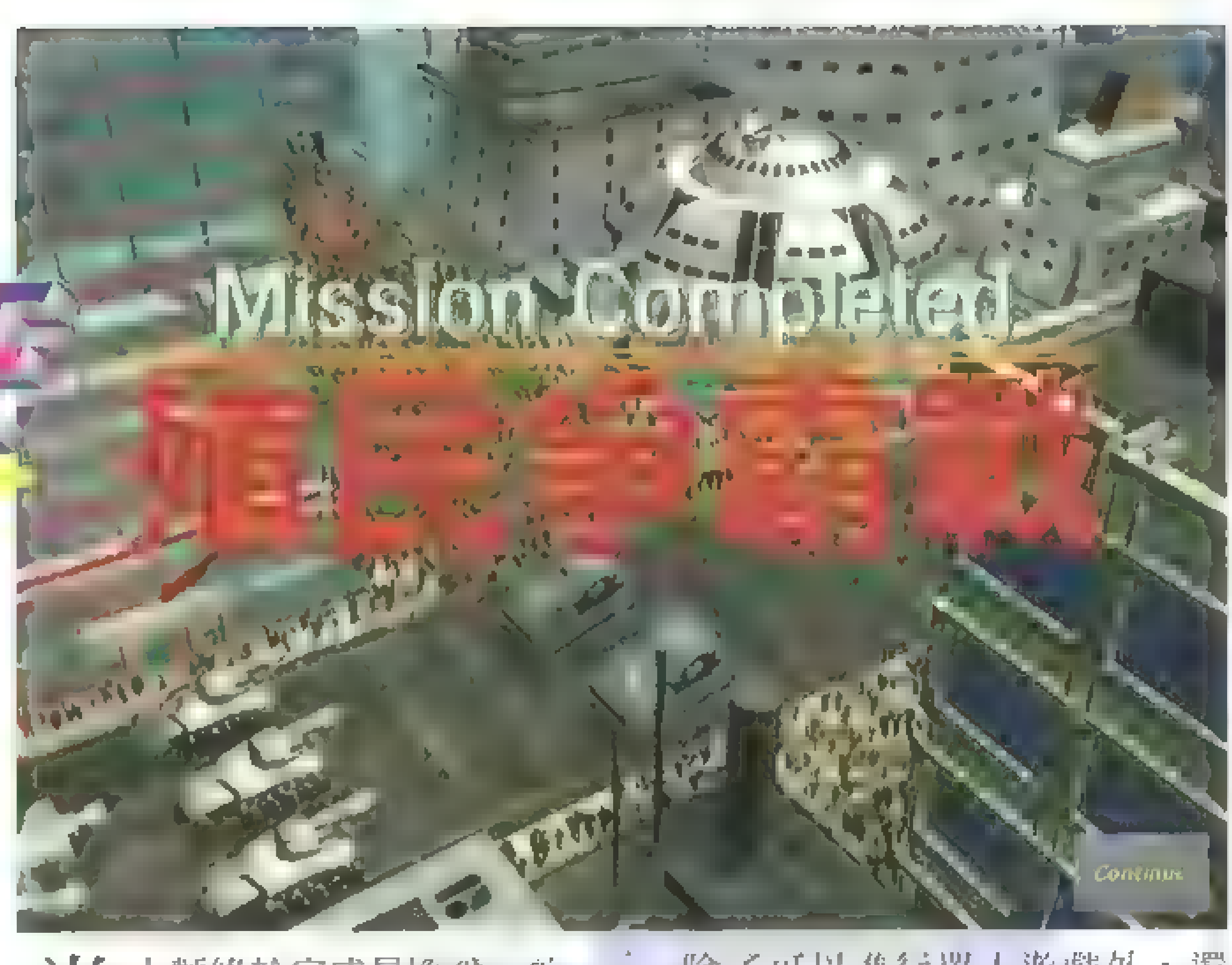
遊戲的劇情又是一個令人爭議的焦點所在。筆者覺得很奇怪，很多軟體世界出版的遊戲爲什麼都喜歡分成上下的分式來販賣，或許裡頭有些商業因素的考量，但是至少需要做到告知消費者的義務。也因爲如此，這款遊戲在網路上引起了眾多玩家的抗議之聲，而軟體世界也允諾將會製作第三部來滿足玩家的需求。

在今年暑假一陣國產角色扮演遊戲的風潮當中，神鵰俠侶其實應該擁有更多可以表現的空間才對，可惜製作小組並沒有達到這樣的境界。雖然如此，這款遊戲跟其他幾家公司出品的同類遊戲比較起來，已經算得上是具有一定水準的作品了。筆者在此誠摯地希望，無論是那一家遊戲公司，將來都不要再出現這種很明顯想要拆成上下兩集來販賣的作品出現。畢竟，一款一氣呵成的大作，總比兩款表現還算不錯的作品要來得強勢許多。



本文作者／JEFFRY

設計公司：智冠
發行公司：智冠
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：740元
測試配備：AMD5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM、WINFAST S280



過關高手

玩家如果要順利發展的話，一開始選擇的地點非常重要，所以一定要找個距離各種礦產都很近的地方，來讓火箭著陸。在建築物方面，玩家最好遵照手冊上的提示，依鋸木廠、農場、煤礦場、鐵礦場、煉鋼廠、燃煤發電廠、油井、煉油廠的順序，把基本的建築物先全部完成。為了加快遊戲的速度，避免等待的無聊過程，筆者建議您採用『完全平民化』的設定來進行遊戲。在攻擊的策略方面，本遊戲實在也與殖民計劃很像，玩家只要挑著敵人流落在外的各種礦場加以攻擊，就可以有效減少敵人的資源了。在進攻時，一定要一次集結大量的坦克（不管輕型、重型都好），給予敵人致命的一擊。由於敵人會不斷地成長，所以玩家不要太慢發動攻勢；還有，敵人的火箭好像有武裝火力，所以攻擊時千萬要小心。

●劇情：B
●操作：B
●畫面：A
●聲效：B+
●耐玩度：B+
●娛樂性：B+
●連線功能：A

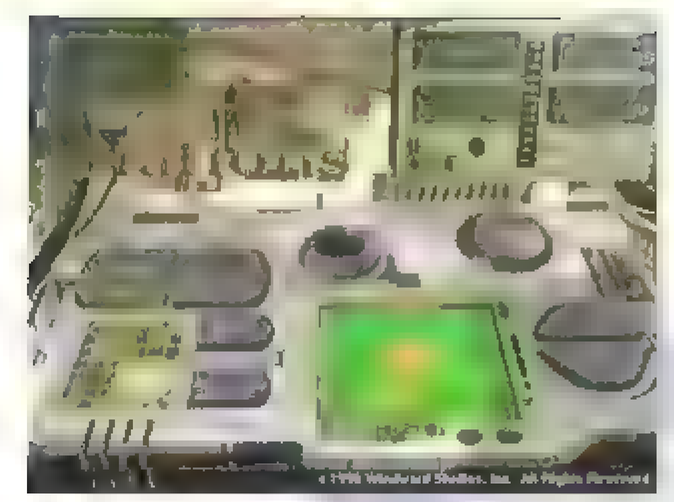
綜合評比：B+

當人類終於完成星際飛行的夢想，準備向外太空移民後，也發現了太空中的其他高度發展的智慧生物，然而外星人的發現對人類卻是一項不利的消息；因為宇宙中少數適合人類居住的無人星球，都已被這些較早進化的種族捷足先登了。當人類千辛萬苦地，好不容易找到一個可以移民的星球時，卻發現其他種族的戰艦也已在一旁虎視眈眈了。為了人類的未來，身為遠征軍指揮官的您，必須設法成為新星球上的唯一主控者！

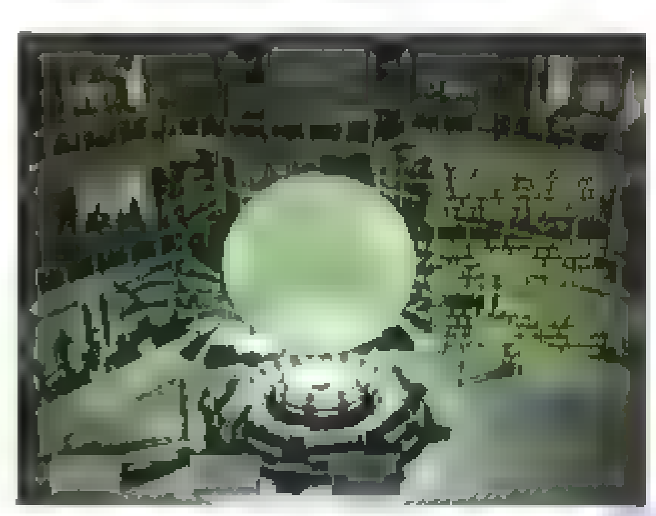
殖民爭霸戰的故事背景，有點像年初時的魔星大戰略，不過遊戲的內容，卻比魔星大戰略更像國產的殖民計劃。因為殖民爭霸戰與殖民計劃一樣，都需以電力讓建築物運轉，需要汽油讓車輛活動，需要糧食餵養人民，需要透過研究來提升建築物功效與武器火力；因為這兩者在遊戲架構與資源設定上都很相近，所以一些建築物的功用也都滿接近的，像是發電廠、住宅、研究中心、兵工廠等。

不過除了上述類似的地方外，殖民爭霸戰還是有相當多屬於它自己的特點的。本遊戲除了可以進行單人遊戲外，還提供了多人遊戲的功能。而在遊戲的基本設定方面，玩家可以有『最小平民化』、『完全平民化』、『最小軍事化』、『完全軍事化』四種選擇。其中『最小平民化』是幾乎從零開始的情況，玩家一開始的資源相當有限，所以需要經過一段時間的基本建設之後，才有可能生產兵器、準備戰鬥，所以這種設定相當適合喜歡勤修內政的玩家。『完全軍事化』則是一開始就給玩家相當充足的資源，外加一支龐大的軍隊，玩家可以同時進行攻擊與發展兩項工作，所以這個設定就比較適合好戰型的玩家。

本遊戲除了一般即時戰略的採礦、建造、戰鬥的模式外，還跟殖民計劃一樣加入的研發的設計。玩家如果要生產強力的新武器，必須透過研究的方式來取得，而不像一般即



時戰略遊戲，是透過將建築物升級的方式，來提升武器的等級。本遊戲還有一個相當獨特的設計，就是資源物流的運送。由於玩家需要相當多礦產來提供殖民地運作，而這些資源的運送是由重型卡車所負責，所以卡車的動線設計就是相當重要的事情了；還好這些卡車會自行運送資源，所以玩家並不用一一替它們安排，否則光是設定卡車運送路線，就是一件相當煩人的事了。為了增快卡車及其他車輛的移動速度，玩家可以花費一些瓦斯來興建道路；車輛在道路與一般地面的移動速度將會差很多，玩家可別忽略了喔！



雖然資源的運送是殖民爭霸戰的一大特色，但是筆者卻覺得這是一項畫蛇添足的設計。因為卡車雖然會自動運送資源，但是偶爾會出現些短路的現象；像筆者把燃煤發電廠蓋到煉鋼廠後方之後，卡車往往都只把煤運到煉鋼廠，而不運進發電廠；而且卡車常常都會等到資源已經耗盡了，才開始運貨，結果筆者的發電廠就會出現短暫停工的狀況。此外，卡車除了會和戰車搶道路之外，還很容易在一些狹窄的巷道內發生堵車的情況；當筆者在為前方的戰事奮鬥時，後方的資源卻因卡車莫名其妙堵車而中斷，真是令人相當不悅！

從一些小地方看來，本遊戲的操作介面實在不太體貼玩家。像是縮小地圖所顯示的範圍就大小可能不到全地圖的四分之一，而且標示也不是很清楚，所以筆者每次要找敵人的所在地，甚至要找自己的基地，都要捲動很大的範圍。在筆者發兵對敵人作戰的時候，還因為縮小地圖的顯示範圍太小，結

果要從基地派出援軍的時候，竟然找不到敵人的基地！而且本遊戲為了逼真，所以縮小地圖是和地球儀一樣，可以不斷前後左右移動，都不會遇到盡頭的；因為這個設計，筆者每次在捲動地圖後，往往找不到剛剛的地方是在哪裡了。如果玩家選擇的星球是大型的世界，那麼這個縮小地圖就會讓您迷路了吧！

此外，在本遊戲中有重大事件的時候，電腦是以語音通報玩家的，但是在遊戲本身的音效很吵雜的情況下，有時筆者根本不太會注意的這些訊息。其實重要訊息如果能先中斷遊戲，以半螢幕的視窗來提醒玩家，是比較好的做法。像本遊戲這種提醒方式，筆者常會不知道研究是否已經完成，結果還得經常盯住研究報告才行，這實在是相當不便民的設

計。

由於本遊戲的戰鬥與一般即時戰略遊戲差不多，所以本文的重點變得好像在批評本遊戲的一些獨特的缺點上。不過就筆者個人的感覺而言，殖民爭霸戰的耐玩性比起魔星大戰略還要略勝一籌，只是由於遊戲本身仍存在一些不算大小的缺點，使人感覺操作起來很不便，所以耐玩度仍然比不上國際的殖民計劃；不過本遊戲的畫面的確比殖民計劃還要好上許多！喜好即時戰略遊戲的玩家，如果您的硬體配備不錯，那麼本遊戲會是個還算不錯的選擇！但是本遊戲的音效實在過於吵雜，希望您的耳朵可以受得了。

本文作者／LCJ

勁爆高爾夫

Sierra終於推出Front Page Sports系列的高爾夫球了，在「勁爆美式足球」和「勁爆美國職棒」先後向EA的同類遊戲挑戰後，這個雄踞美國遊戲界的一方霸主，終於在全球運動迷，尤其是高爾夫球迷的引頸企盼之下，推出了和「PGA GOLF」系列一較長短的「勁爆高爾夫」，以上兩個「勁爆」，而且更是不約而同的在暑假期間先後上市，兩者暗中較勁的味道非常濃厚。

「勁爆」雖然只是FPS系列的第一套高爾夫遊戲，不過給筆者的整體感覺是很專業；先就它的畫面來談談吧，「勁爆」的球場繪製得十分精緻，一點都不輸其他號稱球場精美、甚至照著真實球場繪製的高爾夫遊戲；白雲流水、高山樹叢，無一不讓玩者有彷如置身其中的感覺。美中不足的是果嶺上的地型高低很難從螢幕上直接去判斷。雖然遊戲裡提供了一個觀察果嶺的設計，甚至可以從四個方向去觀察，可惜的是遊戲裡沒有像「勁爆美國職棒」一樣可以隨意擺放攝影鏡頭，因此果嶺的狀況還是很難掌握，也就是說，想在果嶺上長推桿進洞是一件非常困難的事；不過話又說回來，高爾夫運動中本來就是難度最高的，無論如何，讓玩者清楚了解果嶺上地型的高低起伏應該是遊戲最基本的要求，但「勁爆」除了可從四個方向觀察果嶺地型外，也只是沿用其他的高爾夫遊戲在果嶺上畫上方格線條來顯示地型的變化，多少總有點不負責任；君不見高爾夫球比賽中，選手經常都會在果嶺上蹲下來觀察地型。筆者認為，高爾夫遊戲都應該增加一個果嶺橫切面的視窗，又或者是把果嶺的畫面抬高到和玩者的視線呈水平狀，以方便玩者對果嶺地型的判讀。

再來談談遊戲的操作界面，一般的高爾夫遊戲，採用的都是名為Tri-Click的揮桿方式，也就是畫面上有一道半圓形的線，滑鼠需要按三下來決

過關高手

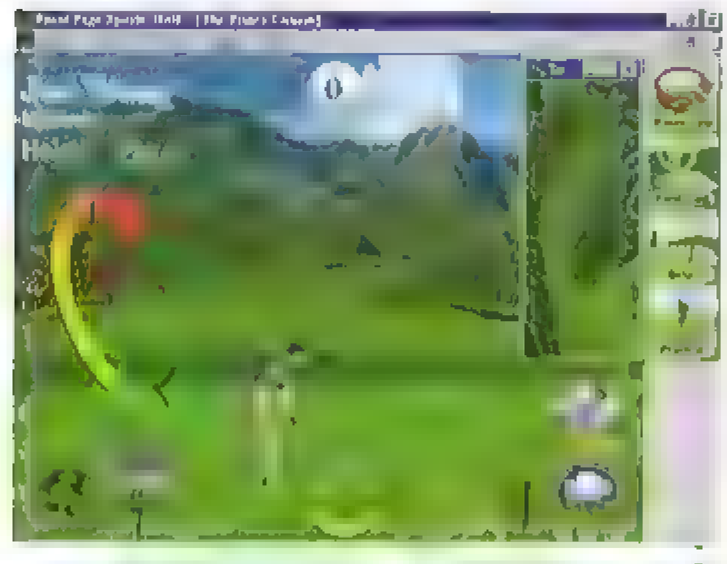
使用TrueSwing的揮桿方式最重要的是手腕保持不動，直直的前後推動。另外要隨時留意風向，當風速在時速3公里以上時，球都可能會稍微轉向，此時可以將選手稍稍往風的反方向轉，擊球的落點才不致偏差。畫面的右下方會顯示球和洞口的距離，記得挑選一支擊球距離比實際距離遠一些的球桿，也就是說不要完全相信電腦替你選的球桿，否則擊球距離往往不如預期。

就此別過，祝你好運！

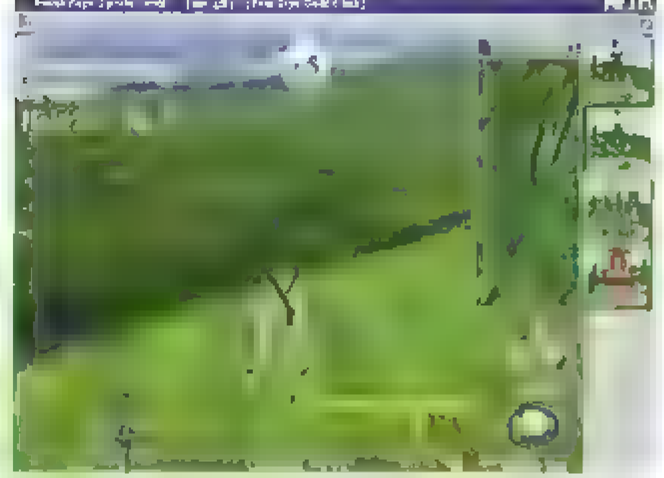
- 操作：A+
- 畫面：A+
- 聲效：B-
- 耐玩度：A-
- 娛樂性：B+
- 連線功能：B

綜合評比：A-

定力量和方向的操作界面。但在「勁爆」裡除了可以用Tri Click外，更有一種名爲TrueSwing的操作界面，它是根據玩者推動滑鼠的速度和方向，來判定遊戲中選手揮桿的力量和方向。由於說明書上沒有寫，筆者不能肯定TrueSwing是不是Sierra所發明，但至少在筆者玩過的高爾夫遊戲中，從沒有看過用這種方法來揮桿的，把滑鼠幻想成球桿，推動滑鼠的過程幻想成揮桿，這種從沒有過的操縱感覺使得整個遊戲活了起來，尤其是當你剛開始遊戲，還不習慣這種界面時，經常看著球兒往左右兩邊亂飛，真有那種初學者說不出來的尷尬。不過當你熟練它以後，你會發現TrueSwing比傳統的Tri-Click更加容易打出好成績，像筆者18洞只打了70桿，低於標準桿兩桿的職業水準表現，令筆者大感驚奇。筆者相信TrueSwing將會是未來高爾夫遊戲操作界面的主流，尤其是在電腦上，因爲滑鼠是電腦的當然配備，在電視遊樂器上卻不是。



「勁爆」在遊戲的擬真度來說保有Front Page Sports系列的傳統，不只畫面精緻、操作介面有所突破，人物的造型更是由多邊形所造成，因此在球場上的動作十分細膩，除了揮桿之外，打得好或是不好，選手都會做出一些諸如興奮或是懊惱的動作，更有趣的是，如果玩者推動滑鼠時使選手失去

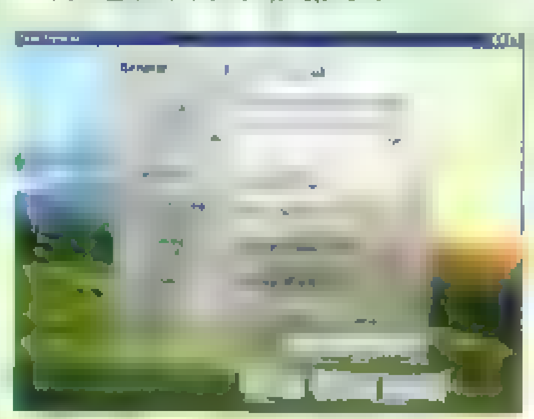


平衡，他也會努力作出想要平衡身體的動作然後跌坐地上。選手的各種表現，真讓筆者有看電視轉播的感覺呢！唯獨是球場上空空如也，除了你操控的選手一個人在場上奮戰外，竟然連一個觀眾都沒有，甚至連其他選手的影子也看不到。（說到影子，選手在白天比賽竟然也沒有影子耶，難道他們都是…）筆者覺得這像是練習而不是比賽，難怪能打出70桿，嗚嗚…。

既然沒有觀眾，當然也聽不到聲音，就算你在球場上有老虎伍茲的表現，也別妄想會有成千上百的觀眾爲你鼓掌打氣，幸好播報員會在適當的時候說出諸如「OH！Yes」、「It's great」等話來替你加加油。「勁爆」的音效表現其實已經算不錯了，球場上的風聲、蟲鳴鳥叫、飛機飛過的聲音等都清晰可聞，雖然大多數時候都是靜悄悄的，但至少不會讓你在揮桿時分心嘛！

如果你有經常看高爾夫比賽，應該知道高爾夫也有很多種比賽方式，像是逐洞賽、隊際賽、對抗賽等，在「勁爆」裡通通都找得到，甚至有一種筆者從沒看過的模式：兩人組成一隊，最少要兩隊參加，同樣是打18洞，同組的隊友輪流揮桿，然後可由玩者從兩人中選擇落點比較好的位置繼續打下一桿，那就是說每一桿都有兩次揮擊的機會，如果你跟電腦組成一隊，保證你們這一組的成績不會太難看。

網際網路的發達，使得「連線」幾乎成爲電腦遊戲的基本設計，戰略遊戲可以連線、策略模擬遊戲可以連線、打麻將可以連線、甚至RPG也可以連線，運動遊戲這種講求對決，有勝必有敗的比賽方式當然更加適合連線，但是由於網際網路的速度問題，並不是每種運動遊戲都可以連線，像高爾夫這種慢節奏的運動自然就成爲連線運動的首選。「勁爆」可以使用數據機、區域網路或是連線到Sierra公司的伺服器上，你就可以跟好友來一場不流汗的高爾夫之旅了。筆者在公司和同事利用區域網路親身體驗過，速度算是令人滿意。筆者覺得「勁爆」這次算是替Sierra出了一口氣，在各方面的評價都不低於EA的PGA GOLF。如果你喜歡高爾夫遊戲，你應該要來試試！



本文作者／小天

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-60
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1080元
測試配備：PENTIUM-120、32MB RAM、6X CD-ROM、ESS音效卡、啓亨S3顯示卡

過關高手

遊戲分成三種不同的難易度，玩家可以先挑選較易上手的等級來進行，再往高難度的層級挑戰，如此一來則一定能得心應手了。遊戲中最麻煩的地方就是收集魔法材料了，在每次外出時，翻遍每一個所經之處，因為遊戲會自動提示該處有異狀，玩家就可以選擇查不查，所以皮蛋妹是建議玩家應該要多工，不要一次出去時只完成一個任務，將所有遇到的魔法材料都收集起來，這對往後遊戲的進展會有很大的幫助，不過因為攜帶物品有數量上的限制，所以玩家可得留意囉！除了要將材料攜回之外，玩家可別忽略貯藏箱的用途，要讓貯藏箱物盡其用的發揮它最大的功能。

還有在此特別提醒玩家，當魔法已經都熟練了，調配後在儀式室中也能順利完成時，可別忘了要到外面去試做三次成功才算學會該魔法唷！

- ●劇情：B+
- ●操作：B+
- ●畫面：A-
- ●音樂：A-
- ●耐玩度：A-
- ●娛樂性：A-

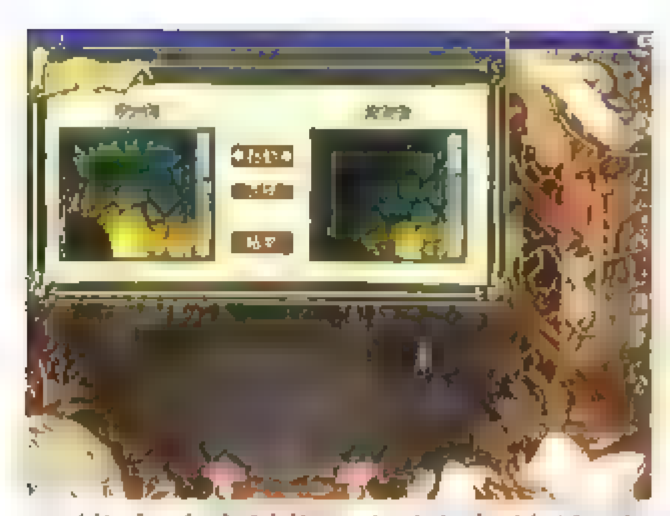
綜合評比：A-

戲法人人會變、各有巧妙不同，咱們今兒個就來瞧瞧在角色扮演與回合制戰略遊戲領域中雄據一方的帝技爺如（TGL）公司，給咱們玩家帶來了什麼創新、變出了怎樣的戲法。

這套少女魔法師相信對帝技爺如而言是一套投石之作吧！想測試看看市場的反應如何，以便能切入更廣泛的遊戲領域之中，畢竟長久以來設計同質性的產品，難免會有捉襟見肘的窘態出現，所以能多方的嘗試對遊戲企劃人員也是好的，相對的玩家也能享受到更多元化的遊戲。帝技爺如的產品在遊戲界中已經建立了一定的口碑，像前陣子推出的神奇傳說、勇者鬥狂神等，都獲得了玩家相當程度的肯定，自然這套新作的表現就格外的引人注目了，好了小女子就不再囉唆，快快的帶領咱們看倌老爺夫人們進入帝技爺如絢麗的魔法世界吧！

先來談談安裝的部份好了，硬體的要求是潘婷級以上的電腦，中文WIN95的使用平臺，所以不符合這兩項要求的玩家快快升級囉！小女子以P-166、32M RAM的機器來執行，效果相當的令人滿意說，安裝的界面很親和，即使是個初入門的電腦新手在魔法師寶典（說明書啦！）詳細的指引之下，也能輕鬆的遨遊在少女魔法師的世界之中，說明書不僅按部就班的教導玩家如何設定安裝，更清楚的將每個細節都編撰了進去，從故事的起源、如何進行遊戲、各種物品的特性、魔法的煉製、材料的尋覓等等，都做了完整的介紹，在本子還設計有索引，讓玩家在查閱時能更輕鬆，可說是非常貼心的一本說明書喲！

遊戲的主旨是要將玩家所扮演的人物訓練成一位合格的魔法師，遊戲都在如何培養魔



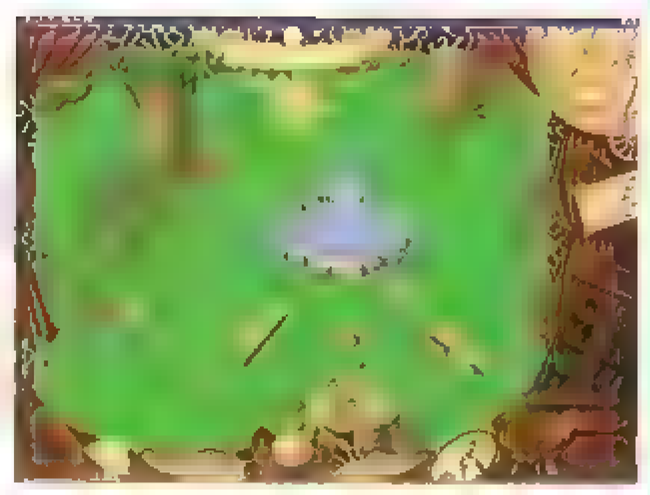
法能力上打轉，所以也就沒啥較為扎實的故事性，劇情的鋪陳在遊戲中是稍嫌薄弱了些，但還不至於枯燥的讓人玩不下去，因為有三個難易的等級，所以玩家可以體驗三段不同的劇情。遊戲操作的設計還算是順手，玩家只需一隻滑鼠就可暢遊整套遊戲，只是有時候要回房間或是到某個場所，還得要一個門一個門的進出，有點而麻煩說，若是能直接點選目的地，相信玩起來會更輕鬆

畫風承繼了帝技節如的傳統，在少女魔法師中也有著優異的表現，筆者最喜歡主角的屋子了，每一個細節的繪製可以瞧見都相當的用心，屋中的擺飾器具刻劃的栩栩如生，顏色也配置的很協調，讓人看了頗覺得賞心悅目的說，而劇中角色的詮釋也蠻生動的，主角豐富的表情變化，各式各樣不同的出場人物風格，美工的繪風讓遊戲更顯出色。音樂的部份也不落人後（喔！不對，應該是不落GAME後），氣氛營造得輕鬆活潑，相當能符合遊戲的節奏，不同的場景會切換不同的音樂，音效的部份也做的可圈可點，尤其是出外的時候更能深切的感受到，見海聽海、看河聞河，不同的地方都藉著不同的方式來表達，雖然沒有語音相伴，但玩GAME時倒還不至於覺得寂寞。

在魔法方面的設計可就是本遊戲的重頭戲了，將各式各樣的材料藉著不同的方式調配，可以產生出迥異的東東。聽起來很有挑戰性吧！玩家在遊戲中的任務就是要學習魔法，可以向師父學習，也可以找書來自修，學習到魔法之後就要出外找材料，等一切都齊備之後可就要上桌囉！先在研究室中調配好物品，接著到儀式室中將魔法完成，都沒有出啥差錯的話，就可以到野外練習，如果一切順利則該魔法就算學習成功，所以玩家在尋找材料時，可就要多拿幾個回來喔！不然物品用完的話還要再出去再找一次，可是相當費工夫的唷！遊戲中每個課題都有學習的時間限制，包含魔法學習、找材料、調配、練習等等，若不能在規定的時間之內完成，好心的師父會願意再給你機會的不用擔心，不過老是沒過關，看著師父和藹的臉也會不好意思的呀！

遊戲富娛樂的地方還不止如此，玩家辛苦學習的各項法術，可不是擺著好看的唷！魔法在遊戲中共分成：攻擊魔法、探索魔法、馴獸師的魔法、交談的魔法、自然變化的魔法、創造的魔法、咒語的魔法以及變異的魔法，玩家可學習不同的魔法，在遇到麻煩的時候還可藉由魔法來解決呢！這可是會讓您覺得自己彷彿真的會那些魔法呢！而以遇到各狀況用啥魔法，也變成遊戲中的一道課題，如果玩家會妥善運用的話，遊戲將會更有趣喔！

除了主角的家、東南西北的郊區、特殊的場景之外，遊戲還提供了城鎮，裡頭有些市



集、魔法店、武器店、藥草店等等的東東，不過說真的，小女子覺得這部份的設計頗有畫蛇添足之感，在遊戲中根本沒發揮多大的用途嘛！不過這裡倒是個賺錢的好所在，玩家可以將撿來的材料拿去賣，去買一些自己喜歡的東東。

嚴格的說起來，小女子覺得這套遊戲還不算太難，只是在尋找魔法材料的時候有些繁瑣罷了！玩家必須在野外不停的找啊、繞的，玩久了會覺得有些厭倦，總是週而復始的重複同樣的動作，再加上有些沒清乾淨的小蟲蟲在作怪，說明書上的材料記載也略有出入，讓遊戲整體的娛樂性稍稍打了點兒折扣，不過大致上的表現都還在水準之上，是款值得一試的遊戲。

本文作者／皮蛋妹

國外發行：TGL
國內代理：TGL
遊戲類型：養成RPG
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：PENTIUM
記憶體：12MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：740元
測試配備：P-166 MMX、32MB RAM、S3、16X CD-ROM

過關高手

雖然粉紅頑皮豹是一款WIN3.1/95的遊戲，但是筆者還是建議玩家最好還是在WIN95底下執行會比較好些，不過筆者猜想，這年頭應該沒有多少玩家還在使用WIN3.1才對吧！另外，為了讓遊戲有最好的視覺效果，筆者強烈建議在玩家正式進行遊戲以前，先將螢幕解析度設定為640*480 256色的狀況底下

在遊戲的解謎部分，說明書裡頭倒是已經提供了不少遊戲初期的提示重點，筆者當然希望玩家不要去翻閱或是照著這個部分的步驟來進行遊戲，要不然遊戲的樂趣將會降低到最低點。另外，如果玩家有數據機的話，更可以直接透過選單當中的相關選項，直接連接到與遊戲有關的WWW站台去，這倒是一個非常有趣的設計，如果玩家想要瞭解更多有關遊戲的事項，就可以經由這種方式來得知更多的寶貴資料。

- ●劇情：A-
- ●操作：B
- ●畫面：A-
- ●聲效：C+
- ●耐玩度：C
- ●娛樂性：C

綜合評比：B-

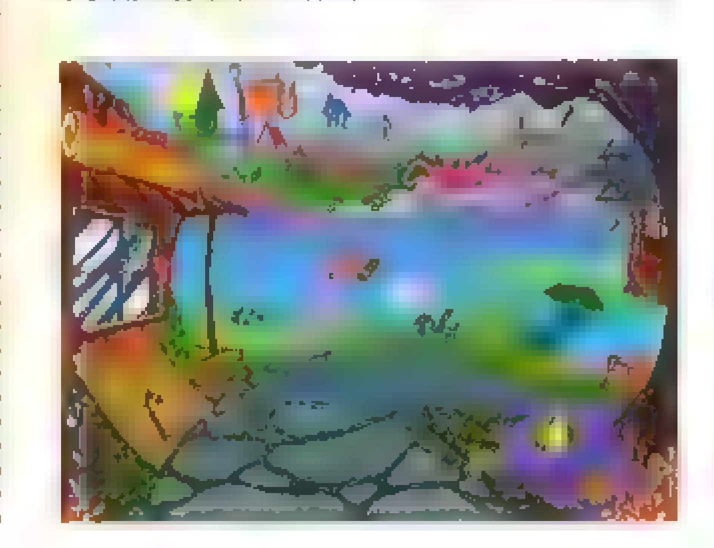
相信很多人在小的時候，都曾經參加過夏令營的活動，而且一定都留下了非常美好的回憶，但是，對於這回參加恐怖營的小朋友們來說，恐怕就不是一次很好的經驗了。

在一個月黑風高的夜晚，一群神秘的人物悄悄地進入恐怖營當中，他們不但只是偷走了一些東西，而且讓人連這些小朋友的個性都有了很大的轉變。

為了要尋找出這一切陰謀的幕後主使者，以及讓恐怖營的小朋友們恢復正常，探長特別請來了粉紅頑皮豹來查出事情的緣由。為了達到這個最終的目的，粉紅頑皮豹就手持著一本危險護照，開始了周遊世界各國的驚險旅程。

對於許多玩家們來說，粉紅頑皮豹絕對是一個再也熟悉不過的卡通人物，牠可以說是伴隨著許多人長大的最佳玩伴，尤其是那段著名的主題曲旋律更是人人朗朗上口。這樣一位相當有名的卡通人物，卻一直鮮少有遊戲拿來當作發揮的題材，直到這款由Wanderlust公司所推出的冒險解謎遊戲，玩家才能總算一圓當粉紅頑皮豹的夢想。

這款遊戲最大的賣點所在，當然就在於粉紅頑皮豹本身種種爆笑無比的演出。粉紅頑皮豹全部採用卡通式的人物與場景來處理所有遊戲的畫面效果，再加上使用SVGA高解析模式來顯示，所以整個遊戲的畫面帶給玩家一種說不出來的精緻感覺。這款遊戲之場景構圖做得非常好，所有的一景一物都繪製得相當用心，尤其遠

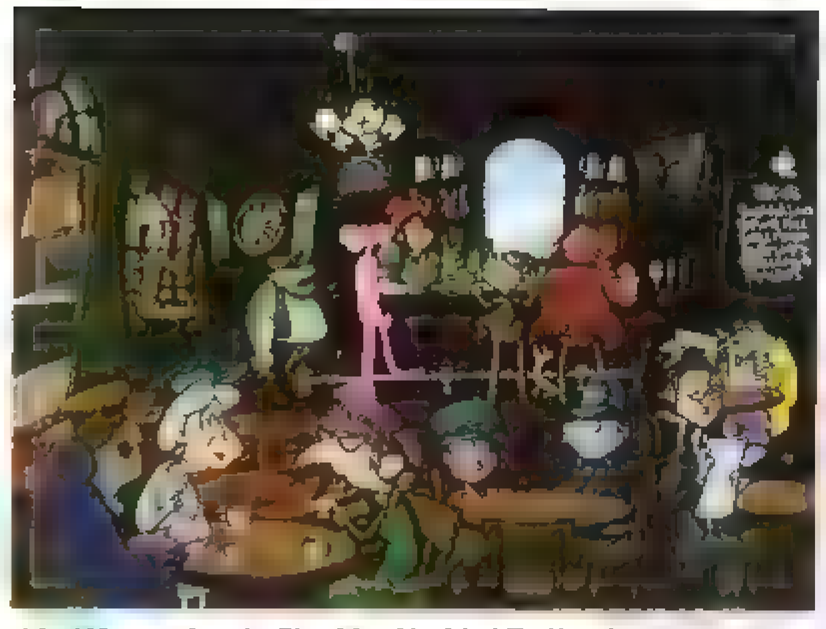


近景深的處理很成功，這些特色當然多少也跟使用SVGA高解析模式脫不了關係，不過也由此更突顯出該製作小組之美工功力深厚。

從遊戲人物本身的動作演出，玩家可以再發現美工人員之功力之成功展現。在粉紅頑皮豹這款遊戲當中，為了要符合原作的那種幽默逗趣的氣氛，所以當然是少不了粉紅頑皮豹本身的滑稽演出。最讓筆者欣賞的一點是，這款遊戲將卡通人物應該有的流暢，細膩與動感表現得非常突出，有時候還會有一種像是真的在欣賞卡通的錯覺。

至於在遊戲的劇情安排方面，粉紅頑皮豹將會有機會前往世界各地著名的城市與國度進行冒險，像是英國倫敦、印度孟買、甚至是中國大陸的北京市等等。為了配合這些場景的不同，遊戲也精心地將這些地方的特色重新以卡通的方式搬上螢幕，利用粉紅頑皮豹身上的PDA電腦，更可以進一步地查詢這些國家的詳細資料，真的可以說是寓教於樂。另外一方面，在遊戲本身的謎題設計上面，粉紅頑皮豹大多設計得相當合情合理，並沒有刻意刁難玩家的情況發生，畢竟這款遊戲的主要消費市場，還是擺在小朋友與青少年身上。

在遊戲的操作方面，就跟一般的冒險遊戲一模一樣，粉紅頑皮豹必須全程使用滑鼠來進行遊戲才行，不過有時候玩家也可以搭配一些鍵盤熱鍵來



使用。在實際的遊戲操作上面，粉紅頑皮豹採用了簡單易懂的滑鼠游標來提醒玩家的注意力，所有遊戲的關鍵人物或物品都可以很清楚明白地發覺到，而不必辛苦地在偌大的螢幕裡頭小心地尋找著細小的目標。但是，筆者在此卻不得不提出一個說明書上面嚴重的錯誤，那就是在滑鼠游標種類解釋的這一頁上面，居然連對應游標長得什麼樣子都沒有印出來，難道這也算是解謎的一個考驗嗎？這種明顯無比的錯誤，為什麼沒有在說明書交付印刷的時候校正過來呢？

另外，筆者個人覺得很不幸的一點是，粉紅頑皮豹是一款經過中文語音改版的英文遊戲。當然，代理廠商之所以會如此決定不是沒有原因的，因為粉紅頑皮豹是一款全程語音的冒險解謎遊戲，而且最重要的一點是，遊戲並沒有提供字幕可供玩家閱讀。如此一來，似乎只有將遊戲的語音中文化，才能夠在銷售市場上面有所斬獲。可是，這款遊戲的中文語音配得實在是很…呃…筆者實在是很不願意寫出那個字來，筆者只能說，連電視上面讓很多觀眾恨之入骨的卡通與影集配音，都要來得比粉紅頑皮豹出色太多了。

粉紅頑皮豹這款遊戲的另外一個大缺點，就是遊戲說明書的翻譯相當地…，很多的用詞看得筆者是丈二金剛摸不著頭緒，更別提整個句子有夠不通順到底了。例如，什麼叫做「在一個果核內，他們會告訴你如何成功地越過每處目的地潛藏的危險」。在遊戲暗示裡頭，還有一個像「你的貓樣呼吸很乾淨純潔嗎？」這樣的句子出現。另外在常見的問題裡頭，還有一項叫做「很難在螢幕上移動」的標題，仔細看看內容，才發現這是解釋記憶體不足的解決方法。

其實粉紅頑皮豹是一款相當出色的冒險解謎遊戲，只是，中文語音與糟糕的說明書翻譯讓它的鋒芒滑落到最低點。如果玩家自認能夠忍耐這缺點的話，那麼粉紅頑皮豹會是喜歡冒險解謎遊戲的玩家一個不錯的選擇。

作者／JEFFRY

國外發行：WANDERLUST
國內代理：世紀縱橫
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟×2
使用平台：WIN3.1/95
適用機型：486DX以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：AMD5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM、WINFAST S280

過關高手

玩這個遊戲並不難，比較煩人的是必須常使用調查及對話指令來記下重點訊息，如此才會有意外的發現，劇情也才能順利進展而兩大事件（去大陸四川或台灣）的分界點在於主角在妖擊社時，是否願意幫總編鈴鈴去中環接月花。如果答應，那麼主角會和月花去大陸探險，而三隻眼佩會動身前往台灣；如果主角不答應，那麼就和佩去台灣找風水師了。

筆者建議玩家可以分開存檔各自進行，看看事件串連安排的設計如何。關卡及怪物不會很難對付，只是戰鬥時無論主角使用通常攻擊或呼喚土爪或光牙等怪物，都只是秀上三段主角千篇一律的出手動畫，而怪物的攻擊及雙方的受傷狀況，僅有文字描述而已，大概日本人比較有想像力吧！

- ●劇情：A
- ●操作：B-
- ●畫面：A
- ●聲效：A
- ●耐玩度：C+
- ●娛樂性：B

綜合評比：B+

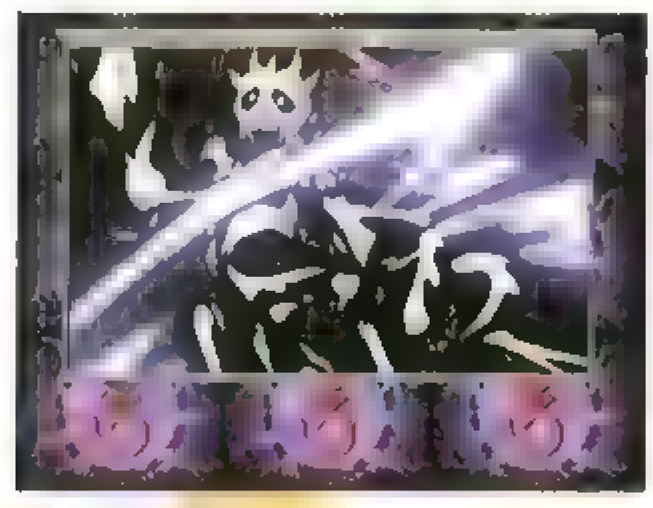
「3×3 EYES吸精公主」是日本NIHON CREATE公司，授權松崗在台灣改版發行的中文遊戲，也是「3×3 EYES 三隻眼變成」的續作。熟悉日本漫畫或玩過前作的玩家，相信對於這部取材漫畫大師「高田裕三」原作的遊戲，必有一番熱切的期待。尤其本遊戲改在圖形導向的WIN95介面下來開發，是否能充分利用該介面的功能來製作設計，我想是許多玩家非常關心的重點。當然，這個遊戲除了大師出馬及製作陣容堅強外，名稱也是蠻唬人的：這「吸精」無非說的是吸取人的精元，至於怎麼個吸法，看倌自行實地揣摩好了一呃！我指的是玩這個遊戲，不要想歪了。

最近香港回歸中國的消息在傳媒上喧騰地引起大迴響，一時之間兩岸三地的動態成為世人注目的焦點。不知是巧合還是中國熱太流行了，咱們這個遊戲的舞台，也是以「幻象之都」香港為起點，逐步展開在大陸及台灣發生的事件內容。遊戲的主角～藤井八雲（就是在前作被已經三百多歲卻還貌

美如花的三隻眼佩，使用長生不老術變成不死怪物的那位，諸位想起來了吧！），原本和佩窩在香港上環的妖擊社，過著窮極無聊了、與世無爭的日子，突然有一件不可思議的怪事，說好了一起找上主角。一件是好友西藏聖僧～納巴魯巴，在大陸四川某山村被可怕的結界困住走不出來（我還以為和亂馬1/2中的良牙一樣是個路痴），而村民在喝了該村「命晶泉」泉水後卻開始還老返童甚至消失不見；另外一件則是台灣著名風水師～明方桌，不會比關西摸骨師或宋七力有名吧！近來勘查的好風水都事故連連，有損大師聲望，他們都請求主角幫忙。當然站在

替雜誌社謀利及打發時間的前提下，主角自然是挺身而出、奮勇向前了。

本遊戲的劇情洋洋灑灑十萬言，在情節鋪敘及人物對白上可謂精彩詳盡矣，惟事件的安排，常常必須在對話內容出現移動地點後，才能移動人物獲取訊息或解決問題（美其名是移動，其實僅是切換靜態畫面而已），筆者覺得留給玩家自由進行遊戲的空間較爲有限。當然它是個RPG，不能要求它像冒險類遊戲一樣，隨玩家自己去決定先完成哪個事件，但是比諸其他RPG遊戲可以自由移動人物在地形上閒逛嗑牙，本遊戲似乎略嫌綁手綁腳了點。當然也有人會認爲切換地點畫面時如同移形換位剎那到達，要比在大地圖上移動滑鼠操控人物簡單迅速多了，而且也不會迷路，這實在是個見仁



見智的問題。

就操作指令而言，因爲使用了WIN95的介面，所以在這方面的表現不俗。主要指令（如系統設定、載入儲存及調查對話等）設定在螢幕右上方，而訊息視窗及人物大頭照的位置，則可依玩家喜好在系統指令上進行調整（訊息視窗更可以在玩遊戲時搬來搬去）。當您覺得指令或視窗擋住部份畫面礙眼時，只消按下滑鼠右鍵就會消失，按下左鍵即會復原，可說是相當方便。而訊息視窗最讓筆者欣賞的是它具有捲軸拉動的功能，止在進行的事件，幾乎出現過的訊息對話都可以捲動視窗找到，而且顏色會變淡和正進行的訊息有所區隔，是一項體貼的設計。不過在指令方面，某些像移動或攻擊防禦的指令需隨情節發展才會出現，是比較美中不足之處。

遊戲畫面是筆者認爲最吸引人的地方。除了人物設定承襲原作畫風具一定水準外，在風景建物部份（尤其是人跡罕至的山村）的繪製，筆者覺得充滿水墨寫意的技法。可惜的是多爲靜態畫面，人物不但無法移動，連眨個眼睛等小動作也沒有。雖然會配合情節發展來段過場動畫，惟可能考慮到顯示速度或畫質，故動畫視窗並不大。畫面顯示模式640×480是基本要求，筆者也曾依照手冊推薦的800×600模式來觀看，除了畫面視窗縮小外，解析度似乎差異不是很大，可能是筆者眼拙吧！玩家可以切換試試！

背景音樂瀰漫了古典的中國風味，聽來十分悅耳、不會產生和畫面格格不入的感覺。而音效方面，人物的日文配音十分清晰，日文基礎佳的玩家可以將文字訊息關掉，訓練聽力一舉數得，如果你和筆者一樣聽得霧煞煞，建議關掉語音直接看文字算了。語音和文字訊息同時打開時，速度會明顯變緩，玩家可依自己喜好來加以選擇。遊戲亦提供了音量調整的功能，只要您的音效卡是和WINDOWS相容的FM、MIDI或PCM音源即可。

整體而言，筆者將本作品定位在電子書和RPG遊戲之間。它有著優美的音樂、精彩的過場動畫及背景畫面，以及豐富的劇情，可惜的是在遊戲操控性上，讓人有施展不開的感覺。說真的，除了在與敵人搏鬥時讓筆者有一點參與感外，其他時間的感覺就像翻閱一本內容精彩的電子書一樣，不過還是誠心推薦給喜好高田大師及日本漫畫的玩家！

本文作者／HANK

國外發行：NIHON CREATE
國內代理：松崗
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：486DX-33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：840元
測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER、S3、12 CD-ROM

唯GAME一論

HARPOON 97 CLASSIC

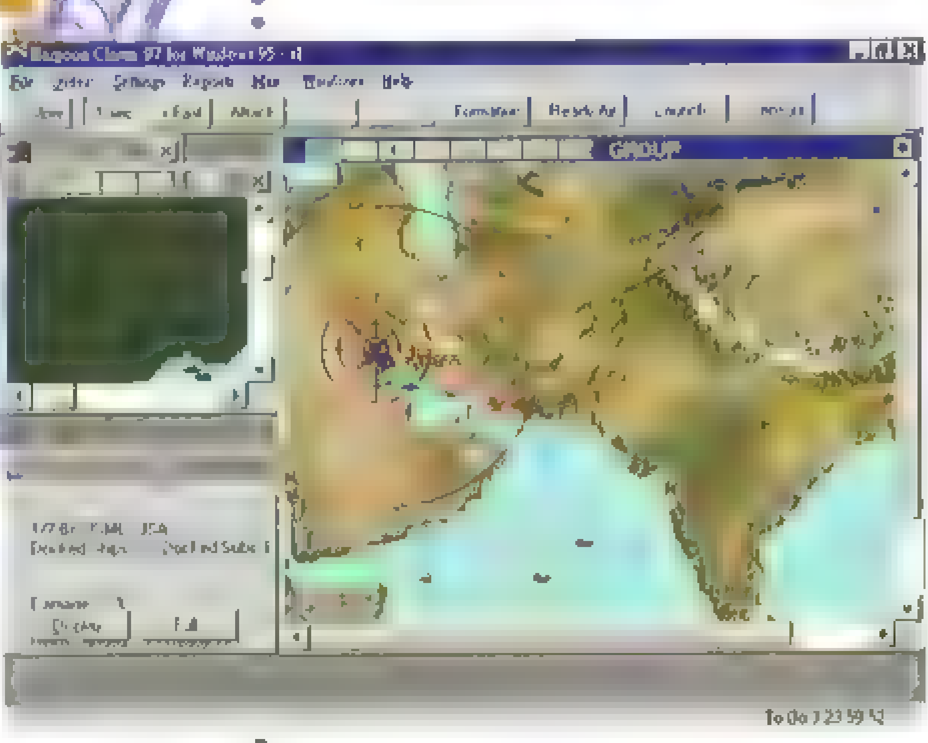
THE STRATEGY GAME OF MODERN NAVAL WARFARE

魚叉經典97

最近一年，可以說是屬於即時戰略遊戲的一年。由於魔獸爭霸II與紅色警戒都叫好又叫座，使得即時戰略遊戲很快就取代之前風靡一時的第一人稱3D射擊遊戲，而成為市場上的主流。

提到即時戰略遊戲的前輩，國內玩家最有印象的可能是沙丘魔堡II吧？不過如果要論到最早將現代武器的戰鬥導入即時模式，而且廣獲好評的，那麼就非魚叉（註：這個魚叉是遊戲，不是捕魚的工具）莫屬了。雖然魚叉當初在國外紅極一時，但是由於國內一直無人引進（原文手冊太厚可能是一個主要原因吧！），所以國內的玩家一直無緣見到這一套遊戲，筆者當初也是花了好幾千圓，才請人從國外帶回魚叉的一代與二代。不過現在由於國外有公司將以往的魚叉一代及資料片加以整理改寫，並加入了一套新的資料片，發行一套名爲魚叉經典97的遊戲，所以國內的玩家終於有機會可以接觸這一套名著了。

魚叉最早是由一套模擬現代海軍戰鬥的紙上遊戲所改編的，由於魚叉的設定與資料非常地詳細，所以連湯姆．克蘭西的『獵殺紅色十月』的小說，也是從本遊戲擷取相關武器的資料；玩家在本遊戲的手冊前面，還可以看到湯姆．克蘭西所寫的前言喔！而且據說有美國海軍官校的學生發現，在價值數百萬美元的大電腦上模擬出來的戰況，竟然與一套

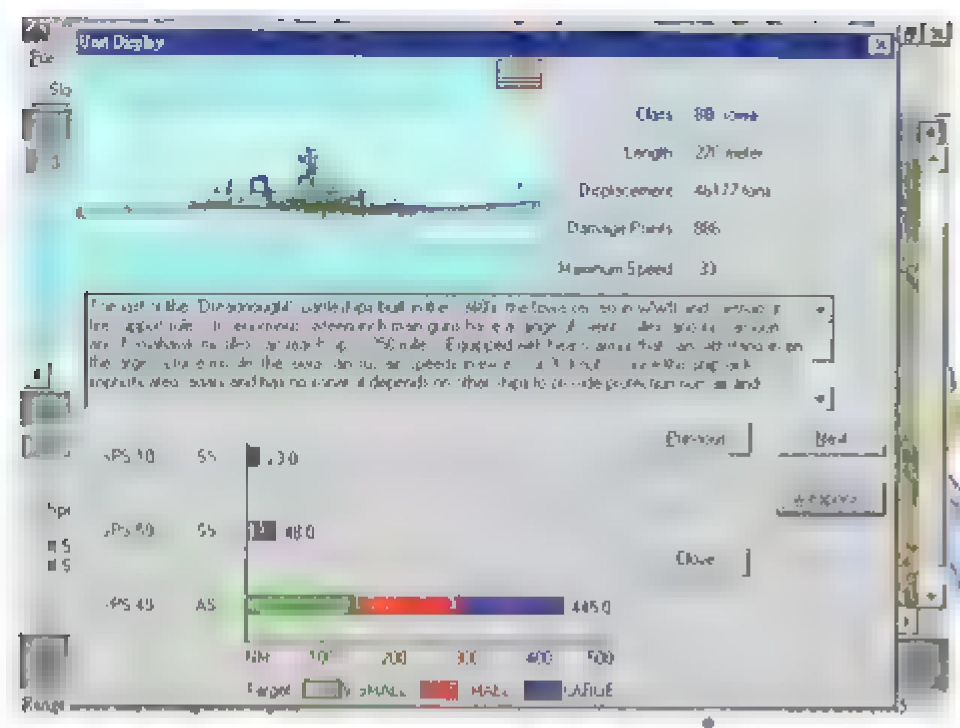


過關高手

雖然美軍的武器很強，但是現代戰爭打的是統合戰，所以最好不要只派一種戰機去進行地面攻擊任務；否則您的攻擊機很可能一群一群地被打下來。要進行地面機場或基地的破壞任務前，最好先用飛彈摧毀敵人的雷達，使敵人失去偵測我方戰機的能力；接下來，就可以讓一般的攻擊機使用各種長短程的飛彈來進行攻擊了。在執行這些任務的時候，最好要有戰鬥機護航，以免遭到敵人戰機的攔截；為了避免油料不足而損失戰機，遠程的攻擊一定要準備空中加油機！由於飛彈的射程在本遊戲中是決定勝負的重要關鍵，所以筆者強力推薦美軍的F14與戰斧飛彈。

- 劇情：A
- 操作：A+
- 畫面：B+
- 聲效：C-
- 耐玩度：A+
- 娛樂性：A+
- 連線功能：A

綜合評比：A



只要數十美金的魚叉所模擬出來的戰況相差不遠，所以本遊戲的真實度可以說是不容置疑的。

筆者將魚叉經典97與魚叉加以比較後，發現兩者不論是在規則或界面上，幾乎都是完全相同的。少數不同的地方，在於魚叉經典97的地圖解析度大幅提高，變得比較好看了；至於戰鬥群任務編組的視窗，現在可以放大到一百二十八倍，使得部隊的選擇更加容易。至於魚叉經典97最最重要的新增功能，莫過於免費提供網路版的魚叉，玩家可以藉由連上AOL，與各國的高手相互較量一下。

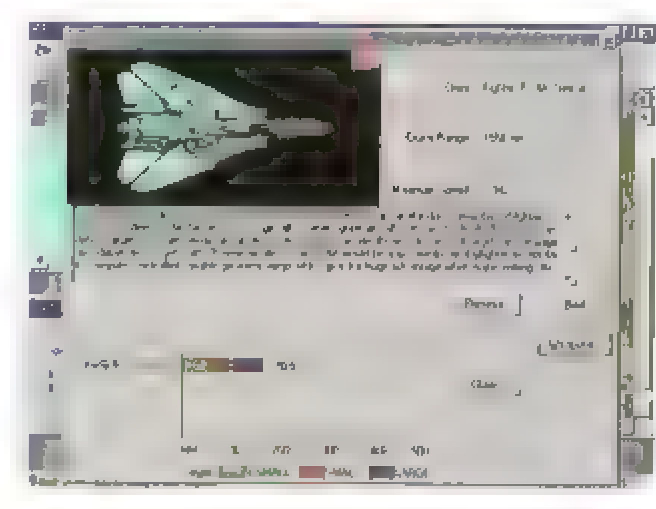
在收集了魚叉的所有戰役資料片後，魚叉經典97擁有了數百個以上的戰役可供玩家選擇，不過這些戰役的武器資料都是沿用以前的遊戲設定。只有魚叉經典97新增的EC2000資料片，因為不受前作的影響，所以就增加了不少的武器與裝備。EC2000的劇情相當好玩：1996年，美國由於波士尼亞日益猖獗的恐怖行動，所以決定撤出駐在當地的和平部隊。但是這項行動與紐約及聯合國安理會的決議有衝突。美國的參謀首長聯席會議決定遵照總統的命令繼續撤軍，不料歐盟各國隨即關閉了美國在境內借用的基地，並且攻擊正在撤出波士尼亞的美軍。

歐盟的這個舉動，造成了所謂的『第二次珍珠港事件』。從這個虛構的劇情印証了『世界上沒有永遠的朋友』；但是永遠都只有美國是好人，未免也太奇怪了吧？

由於魚叉主要是在模擬現代海軍的戰鬥，所以玩家在遊戲中所能操縱的部隊，大多也是海軍的單位。舉凡海軍的航空母艦、艦載戰機、攻擊機、反潛直升機、電子戰機、不是電子戰、空中預警機、巡防艦、巡洋艦、潛艇，至於陸上基地的戰鬥機、轟炸機、空中加油機等等的戰鬥單位，都在玩家的掌控之下。在武器方面，除了一般的艦對艦、艦對空、艦對艦、魚雷、反潛武器等武器外，玩家也可以使用戰斧飛彈等巡弋飛彈。如果您在一開始便選定可以使用核武，那麼甚至可以在遭受敵人以核武攻擊後，選擇使用加掛核子彈頭的巡弋飛彈，對敵人的艦隊或陸上基地進行報復性攻擊喔！（不過這樣一來，雙方將陷入核子大戰中）

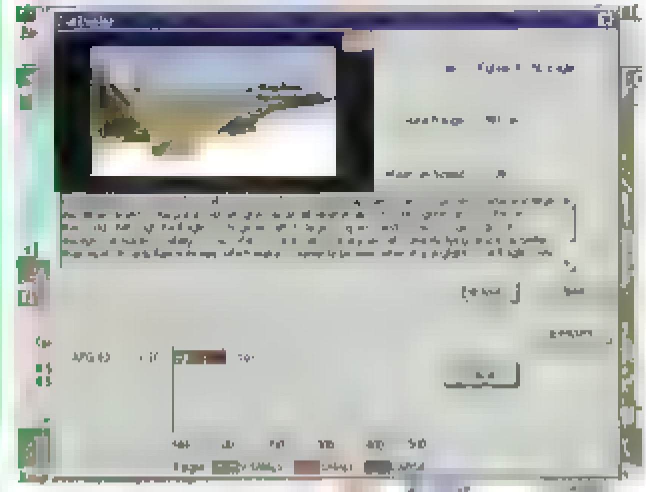
為了能讓戰鬥群內的各單位發揮應有的功能，玩家必須透過任務編輯的方式，指派各單位執行命令。舉例來說，如果玩家擔心遭到敵人潛艇的襲擊，那麼可以在艦隊週遭安排反潛直升機，進行巡邏的任務；為了保護艦隊免受長程反艦飛彈的攻擊，從空母上派出預警機警戒，是最妥當的作法；至於在艦隊中安排固定數量的戰機負責巡邏，則是對付侵入者的最佳方法。從任務的編排上，可以看出現代的戰爭真是愈來愈複雜了，舉凡防空、反艦、反潛每一個環節都相當重要，以免一不小心疏漏了一個，使得敵人的飛彈與魚雷就會整群飛過來了。

就這個遊戲來說，戰鬥群內的任務編組只能說是防禦性質的而已，遊戲真正的目的則在摧毀特定的目標。由於玩家需要攻擊的目標從陸上到海底都有可能，所以玩家事先得讓戰機更換裝備與待命。隨著任務的目的不同，戰機所掛的武器也大不相同；像是美軍的F18在進行攔截任務的時候，配備的武器主要以中短程的對空飛彈為主，進行反艦任務的時候，懸掛的武器主要都是反艦飛彈，空對空飛彈只有兩枚而已。由於沒有任何一種武裝可以適應所有的戰局，為了能讓我方的戰機保持機動性，隨時調整裝



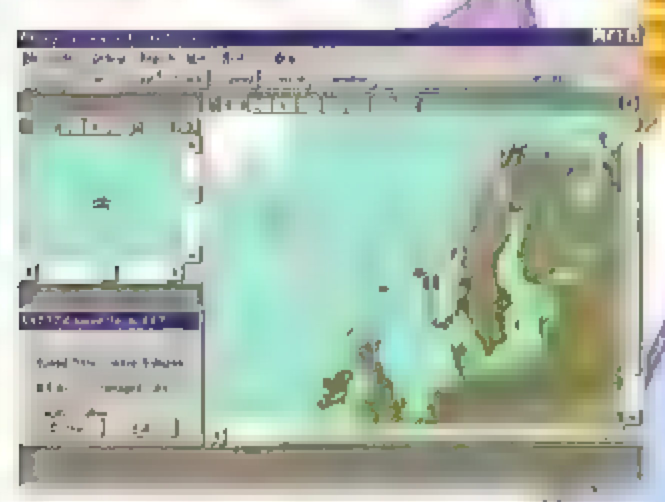
備是必須的。

由於電子戰在現代的戰爭中扮演的角色愈來愈重要，所以玩家除了要懂得傳統的戰術之外，對於電子戰機的運用最

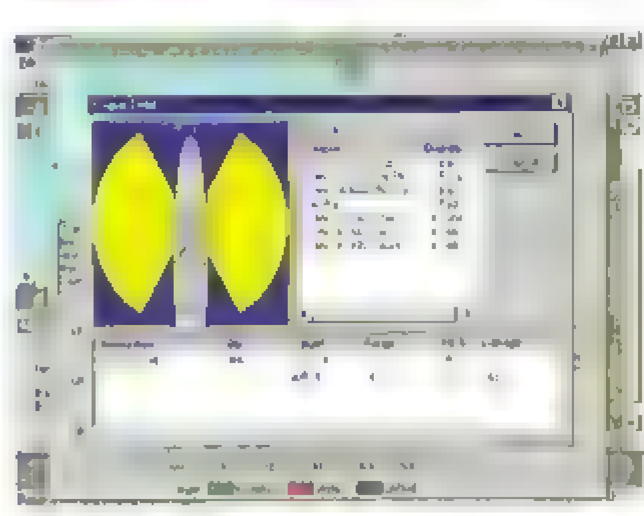


好也要熟悉；否則如果雷達系統遭到敵人摧毀，部隊就會像是失去雙眼一樣。除了運用電子戰機外，遊戲手冊上也對於雷達的原理加以解說，所以玩家如果要躲開敵人的雷達偵測，可以採用低空飛行的方式潛入，不過由於高度太低，飛機將有很大的機率會墜毀。

和終極動員令之類的遊戲比較起來，本遊戲可以算是戰略成份比較重的即時戰略遊戲。由於終極動員令之類的遊戲指令相當地簡單，而且部隊的屬性也很簡化，所以遊戲的動作性其實比策略性還要高。玩家如果仔細思考一下，可以發現在玩終極動員令等遊戲的時候，往往需要的不是好的戰術，而是需要更快的畫面捲動速度與按鍵速度！由於玩家一次只能按一隻滑鼠，能夠處理



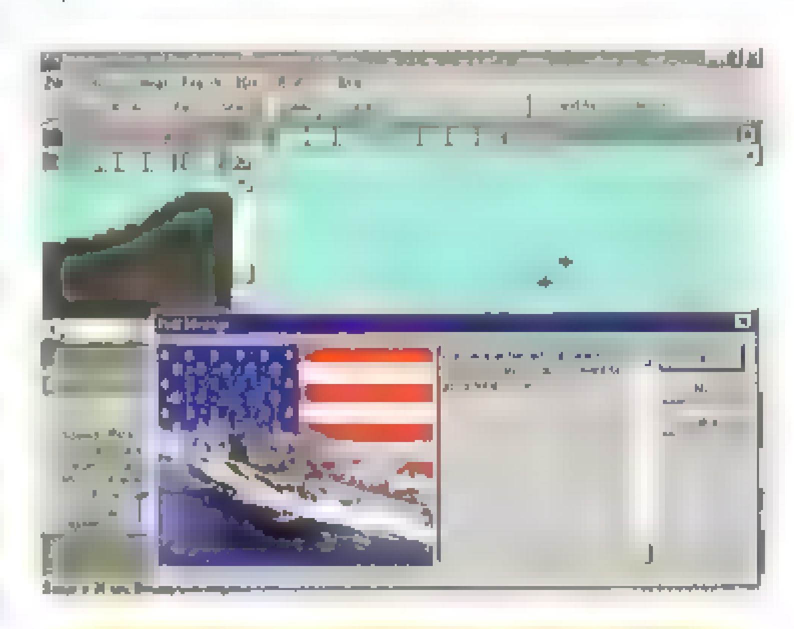
與圈選的部隊有限，所以有時戰敗並不是戰術不佳，而是因爲處理部隊的速度不夠快！但是這個問題在魚叉經典97中就不會發生了。由於本遊戲提供了時間壓縮的功能，所以玩家可以選擇一秒等於一秒的慢速度，或者一秒等於三十分鐘的高速度，來調節遊戲的節奏。而且最體貼的地方，在於一旦有突發事件發生的時候，電腦會詢問玩家是否要調整時間壓縮，或者自動就把速度調成一秒等於一秒。



除此之外，本遊戲還有一些相當便利玩家的設計。像是玩家的部隊遭受攻擊的時候，電腦將會自動選擇適當的防禦武器；所以敵人的飛彈絕對是在經過方陣砲及神盾系統的攔截後，『碩果僅存』的飛彈才有可能會命中您的船艦，絕對不會發生百分之百的反艦飛彈完全命中目標的情況；除非您船上的防禦系統與電子反制系統早就全部報銷了。當敵人的部隊侵入時，電腦也會自動列出可以進行攔截的戰機供您選擇；如果玩家下達攻擊命令的部隊已經有無法用的武器進入射程，那麼電腦就會自動把這些武器列出來，一旦所有可以發射的武器都用完了，那麼戰機還會自動返航呢！由於這些體貼的設計，使得本遊戲的操作相當地簡單，難怪當初會如此大受歡迎。

不過本遊戲仍然也有一些值得改進的地方，音樂就是個很好的例子。本遊戲除了在擊沉船艦與戰役結束時有音樂外，其他的時候都是靜悄悄的，好像仍然停留在1989年的時代一樣。此外，筆者還發現一個不太理想的地方，就是當船艦太接近陸地的時候，就會因爲觸礁而擱淺；不過不是只有筆者的會發生這種情況，敵人偶爾也會把船開到陸地上，來個泊上岸。

整體來說，魚叉經典雖然是個新瓶舊酒之作，但是遊戲的內涵仍是值得玩家深深品味的。不過比較令人遺憾的地方，在於代理商並未將手冊加以翻譯，所以英文不好的玩家最好自備翻譯機吧！對了，有個奇怪的情形不得不提一下，筆者打開本遊戲的盒子後，結果裡面唯一一張中文的紙，竟然是金錢帝國黃金版的安裝說明書！希望筆者遇到只是一個特例，否則就有人要頭大了。

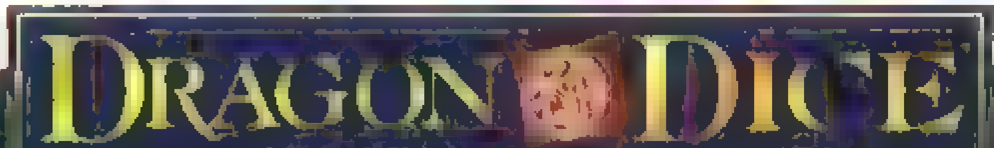


本文作者／ LCJ

國外發行：I-MAGIC
國內代理：憶弘國際
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：Win95/3.1
適用機型：486DX-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1050元
測試配備：6x86L-P166+、12x CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II

不只抽筋 還要動腦筋
更要小心神經
專為Windows 95 設計,安裝操作都變的簡單而容易
令人驚艷的3D精緻畫面
集合多種侏儸紀逗趣角色,絕對讓你玩得過癮
雙人合作模式,共同挑戰高分極限
內附Windows 95 桌面
G1001309
©1997 Tensoft Inc., 其它相關商標為該所屬公司所有
光碟機需求
音效卡:Windows 95 相容音效卡
螢幕解析度:SVGA 640X480,256色
鬥鬥龍
DINO WAR

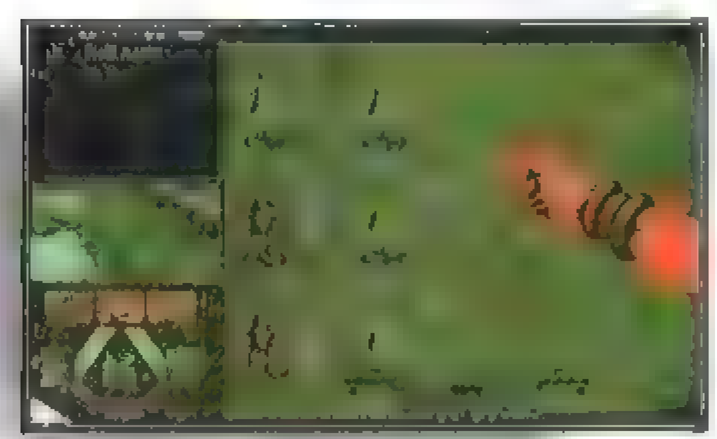
LucasArts Entertainment Company Presents
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
帝國闇影
反抗軍是否能衝破帝國闇影，
希望全繫於你一人之手！
不是每個人都有資格做英雄……
帝國闇影……限量發行！
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

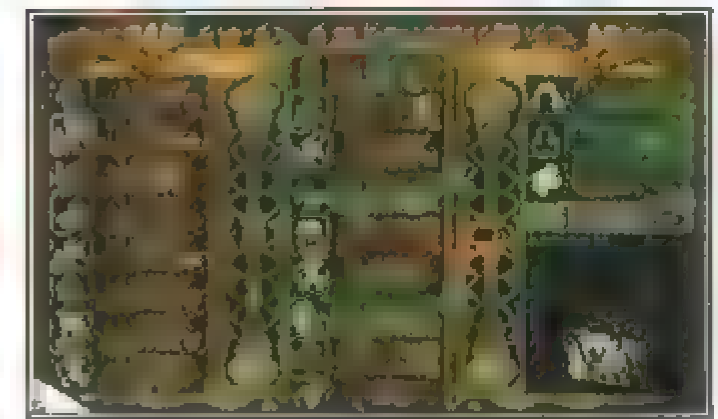


在這個述說自然與死亡的亙古大戰中
你的生存之道只有兩個
善用策略或是善用你手中的骰子

全美最轟動的魔幻骰子遊戲搬上螢幕，
讓你在電腦上參加這一場武力與魔法的大戰，華麗的畫面與震撼的音效，讓你建立龐大的帝國，
一統魔法世界，成為霸主。

Designed for Microsoft® Windows®95





UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

鋼鐵雄獅 II
ARMORED FIST 2
敢向21世紀最尖端的地面武力挑戰嗎？
超過35場戰役場景遍佈歐洲、亞洲、非洲及中東。
絕佳的人工智慧，小心敵人的坦克陷阱，粉碎你前進的大決心。
由NOVALOGIC所開發最先進的Voxel space 2的引擎，華麗無比的圖形等你親自見證。
可以一次控制32台友軍坦克，一起進行協同作戰。
最高可支援8人同時連線對戰。
Comanche 3 and
The Art of War are trademarks of
All other trademarks are the
of their respective owners.
NOVA LOGIC
VOXEL SPACE
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

軟體世界

用棒球寫日記的英雄，需要您的掌聲與喝采！

您的熱情參與和投入，將使中華職棒更添繽紛色彩！

真實球員、多樣屬性

共有七隊中華職棒隊伍（龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨）收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑壘、粘打、揮大棒、跟球力、選球力、長打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強/弱等多達60種以上的屬性。

首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動，以投手和野手不同的訓練特色來區分課程（如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練）你也可能是一顆熠熠發光的新星喔！

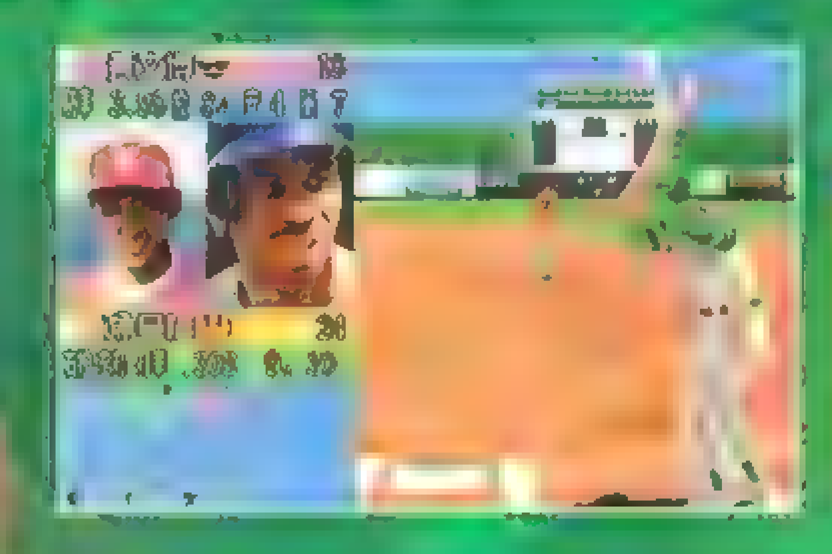
全新的投打對決畫面、全新的球員資料，展現最精彩的職棒八年！

完整的賽事

遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等。其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。

投手球路更多更豐富

依投手特性，有各種不同的球路：有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。



畫面更細膩逼真

左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投 投的球路看的特別清楚等，真 投剋左打的功效，還有許多 表現： 投、撲接、撲壘 ，真實的 大呼過癮。

珍貴記錄永久保存

記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。

只要說出來,
就放你一條生路.
我的手下
可沒耐性等.....
只要你說了,
大家都好過.
沒什麼好說的.
看你骨頭有
多硬....
告訴我....
密碼是多少!
除...除非,
我也可以玩.....
作夢!
酒店大亨
請輸入密碼:_

- 一百多種功能各異、創意萬千的策略卡片。
- 每張卡片只會在一次遊戲中出現一次。
- 買賣物品沒有定價，公開競價、自由交易!

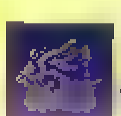
- 兩大遊戲模式，三種遊戲等級，三種卡片難度，亂數產業設定。
- 精心規劃、努力經營，讓你的對手完全破產!
- 自己訂定大亨目標，妥善運用手中資源、逐步贏得勝利!

名家製作 華麗逗趣

- 由知名電腦遊戲專欄作者吳震中全力策劃，遊戲漫畫家王儀雄操刀製作。
- 全部採用65536色高彩繪圖引擎，色彩真實、華麗逗趣!
- 畫面精緻細膩，人物表情豐富，絕對老少咸宜!

全家同樂、與朋相約!

- 一台電腦就可帶來全家歡樂，單機多人一同遊戲!
- 同學同事隨時挑戰，多機多人網路連線!
- 支援Winows 95®、Novell Netware® IPX網路連線。



PAF 博亞科技有限公司 設計製作

GAMEONE
這回你將扮演壞壞的魔族，
殺盡偽善的人類勇者！
顛覆傳統故事巢臼，
重新詮釋正邪定義，
給您另類的遊戲心情！
故事情節嘻笑中帶淚，讓人深刻省思。
人物造型活潑可愛，包你一見鍾情。
SOFTWORLD
軟體世界
大魔王物語
Beelzebub

歡迎您試用的進銷存軟體
全國第Ⅱ套
您有免花冤枉錢的權利！
用不滿意，還可退錢？
千萬別懷疑您的眼睛！
亞洲進銷存
滿意保證搶鮮試用會正式開鑼了...
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手...
滿意保證搶鮮試用會 正式開鑼了...
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手...
我們知道，找尋一項好軟體的過程，所碰到的挫折感有多大，我們很想幫助你，當您試用後，你將會發現這些軟體能帶給您多大的幫助。
如果您用了不滿意，又可以原價退款。這麼好康的事實擺在您的眼前，您真的不要猶豫了！
機會稍縱即逝......
通訊業
暢銷遊戲
三國志
金庸群俠傳
活動日期：86 年9月1日～9月30日
試用產品：買賣業、電器、資訊、通訊、食品業及其相關軟體十多種產品試用版
試用期間：二個月（60天）
參加辦法：至郵局劃撥或以信用卡付款即可成為軟體試用之會員。
優惠事項：試用軟體均不超過800元，而且活動期間再打折優惠。
活動須知．．若試用後認為不滿意，自出貨日起二個月內填妥退貨申請表註明原因寄回便可原額退款。
．此次活動另外還有一百餘種的特價軟體（包含．商用套裝類、軟體世界遊戲、CAI兒童教育類、個人資料、理財管理類、學校資料管理類......等）應有盡有適合各個年齡階層之軟體。
．本活動三個月到期後各項特價隨即恢復原價。
兒童CAI軟體
售後服務
特價遊戲
遊戲天堂
多樣超喜特價等您來電索取詳細資料！
洽詢電話：(07)815-0988轉219陳小姐
傳真熱線：(07)815-6211
代理發行：智冠科技股份有限公司
地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號16F
購買辦法：1、郵政劃撥帳號：
戶名：林進富 2、電話洽詢

軟體報報

中華民國86年10月號

公司專訪篇　業界動態篇　八卦新聞篇

登記／局版台誌字第8603號　　帳號／40423740

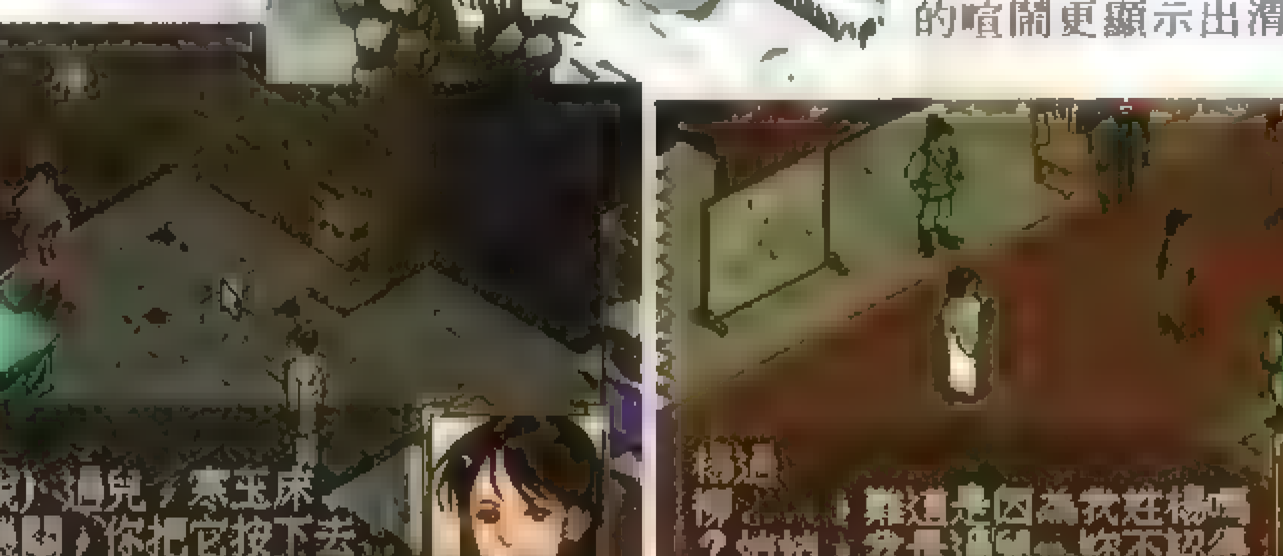
遊戲公司專訪－

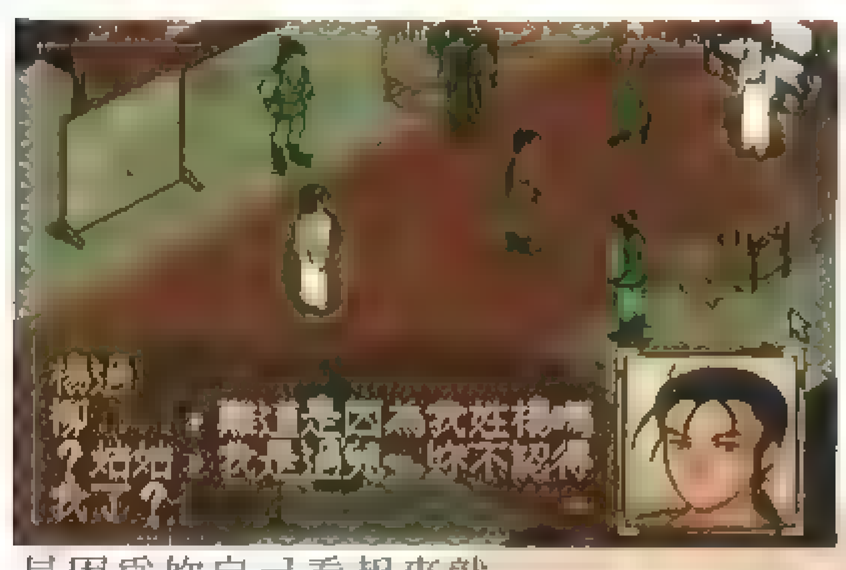
神鵰俠侶製作小組

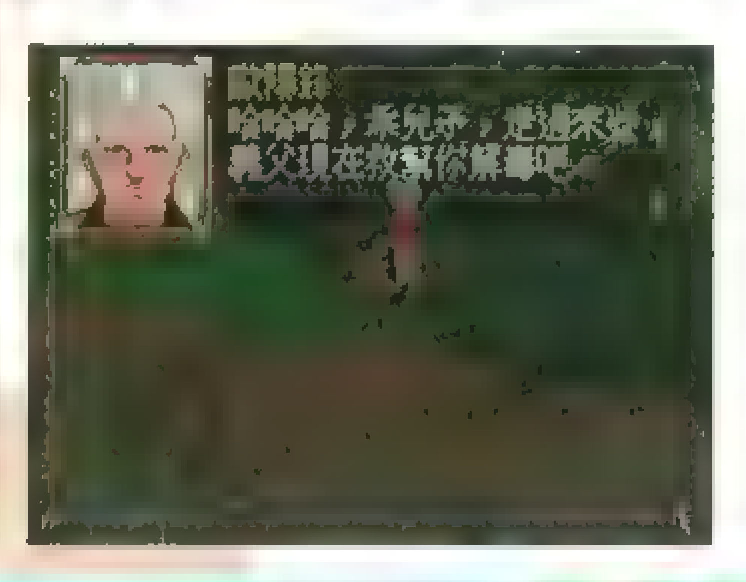
問世間情為何物，直教人生死相許，金庸大師筆下鉅作，對人性的刻劃、感情的描寫，再再都是揣摩的唯妙唯肖，讓拜讀的人沈醉於他所架構的世界之中久久不能平復，甚至重新翻閱時也會有不同的體驗，這也就是金大師的作品無論是原著的小說、搬上電視的連續劇、或是大畫面的電影等，都非常的暢銷賣座，而剛開始與電玩業的結合也掀起了一陣驚濤駭浪，在近年來的武俠小說中遲遲未有新的巨星出現，讓喜好武俠的讀者們不由的懷念起金庸，苦力小編也一直是金大師的忠實讀者，拜讀過他每一套高作，其中讓我印象最深刻的就是鹿鼎記和神鵰俠侶，韋小寶的逗趣搞笑，過兒的癡、姑姑的情，都是讓我回味再三的，鹿鼎記的故事在幾年前已經躍上了電腦螢幕，據聞二代也快要完工了，而咱們的過兒與小龍女可也沒讓人忽略，在千呼萬喚之後也悄然現身於電腦之中，苦力小編這回兒就帶玩家們來探訪神鵰俠侶的製作小組，看看他們是如何孕育出這套遊戲的。

在喧嚷的光華商場後頭，座落了一條悠閒安逸的渭水路，雖然只有相隔幾步路的距離，不過所感受到的氣氛卻是天壤之別，光華商場的喧鬧更顯示出渭水路的寧靜，而咱們今兒個受訪的主角，即是棲息在這閒適的渭水路上，或許是因為偏沐在這種雅致的環境中，製作小組才能將神鵰俠侶的精髓詮釋出來吧！

神鵰俠侶製作小組的組合，可以用最佳五人組來形容，而且五人小組中還有個遊戲界中最缺少的寶—女孩子唷！這可是相當罕見的呢！因為大部分的遊戲製作公司幾乎都是青一色的男生，而在一般人的想法裡女孩子是比較不會踏入這行的，像皮蛋妹就常常會遭受到質疑的眼光說…（編按：那







女孩子在遊戲業界中可謂是一寶（編按：可是是因爲妳自己看起來就不太像女孩子。），物以稀爲貴嘛！所以皮蛋妹妳的行情好像也沒有比較好說？），也因爲缺乏女性的觀點，通常遊戲中的表現或多或少都會缺少點女生特有的柔媚，而在神鵰俠侶這套遊戲中，因爲有適當的陰陽調和，所以呈現出來的風格就顯得較爲溫婉。

談遊戲的製作過程吧！

皮蛋妹：嗯！小女子聽說神鵰俠侶在製作時，發生了許許多的事，有沒有什麼辛酸史或有趣的經驗，想說來與讀者們分享的嗎？

最佳五人組：說到這兒，那可就一籮筐了，神鵰這套遊戲的研發人約花費了一年十個月，當中歷經了許多的風霜雪雨，因爲遊戲是依據原著的劇情來走，所以遊戲在發揮的空間上就顯得較爲綁手綁腳，一方面我們又想將劇情完整的呈現，但又礙在只有我們五個人相依爲命，能夠顧全的部份就有限了，甚至在遊戲製作的中期還有一段時間是餓肚子、啃麵包過活的，而在搬家的時候，也不小心將許多重要的資料遺失，造成遊戲完工的許多阻礙，所以當遊戲上市後，我們五個人的心情都是很沈重的，因爲我們想將遊戲做的更好，但在許多現實因素的限制下，讓我們不得不放棄原有的理想，而遊戲做出來的成果我們五個人也都不滿意，看到網路上的騷擾與批評，我們內心也都很不好受，雖然遊戲做的不能盡如人意，但是我們在bugs的部份可是日以繼夜、焚膏繼晷的清除，所以在bugs的部份讓我們覺得還比較對得起玩家

還有還有！就是在我們遊戲的製作過程當中，咱們遊戲企劃的老婆懷孕生子，所以我們常常笑著說他懷孕生了遊戲中，這也算是製作遊戲的另一份喜悅吧！

皮蛋妹：剛剛有提到，因爲是依著金大師的原著爲腳本，所以在題材的發揮上有所侷限，能不能談談這部份的問題咧？

最佳五人組：以武俠小說爲劇本，所以沒法兒天馬行空的想像敵人，也不能憑空的創造出怪物，又因著朝代的限制，我們只能採用現實的生物加以發揮，而這部份我們更改變了一般遊戲的設定，在攻擊動物的時候是不會得到錢的，只有打人的時候才會有錢賺！因爲我們覺得動物是不會戴著錢到處跑的嘛！不過有現成的劇本，讓我們在人物設定、對話上獲得了較大的助力，只是想要將劇中人物的個性詮釋出來，是比較費心思的地方，因爲金大師筆下人物的特色各有不同，所以如何能表達出李莫愁的怨恨、小龍女的純真、過兒的痴心，都是我們遇到較大的挑戰。

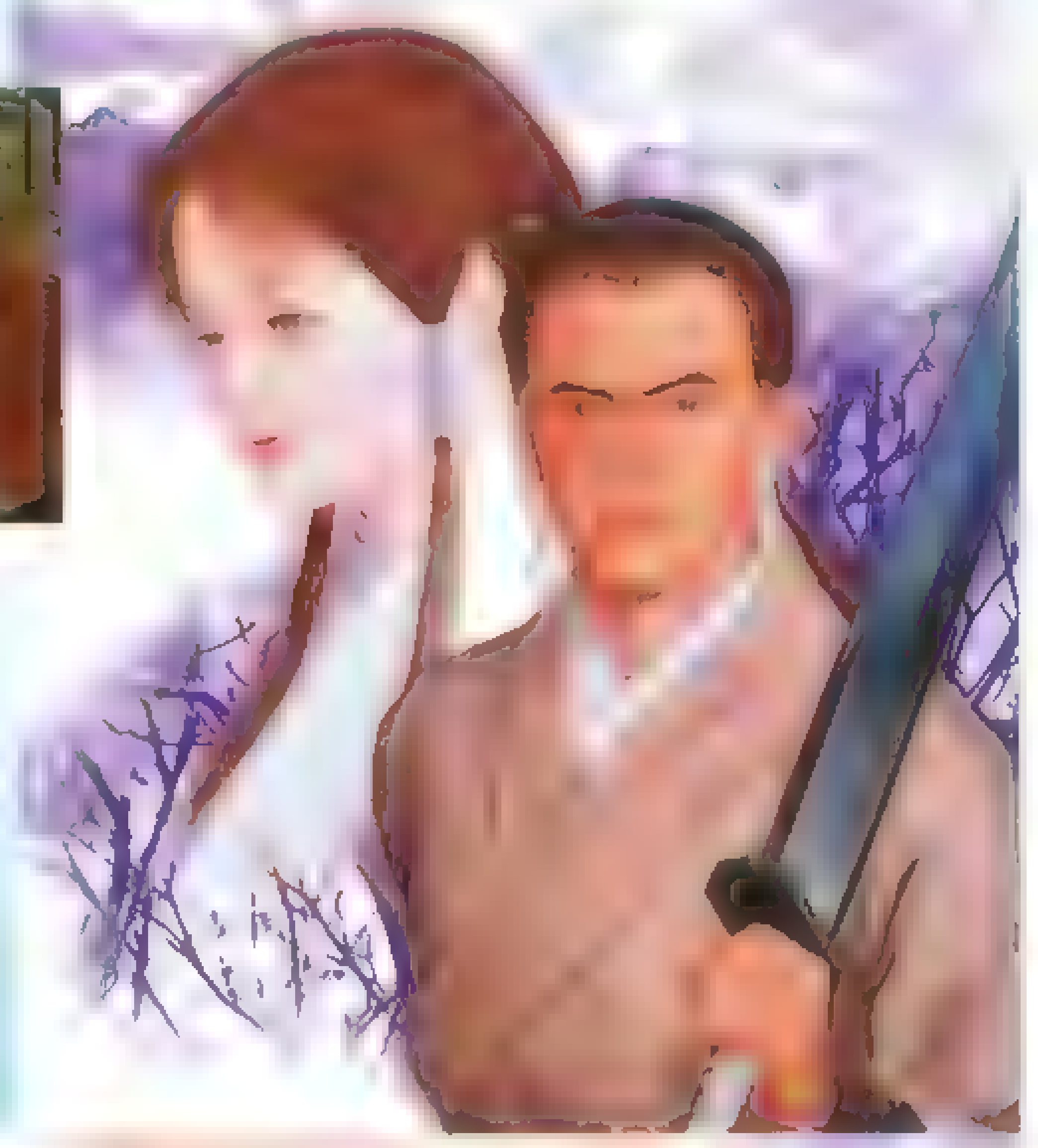
美工在這方面也都受到束縛，因爲電視上演過神鵰俠侶，所以如何下筆繪製，更是讓人傷腦筋，我們除了將原作搬回家之外，更去租了整套的錄影帶來研究觀摩，讓美工人員能藉由演員的表達來捉摸出神鵰人物原本的神韻，所以在風格繪製的部份，也是我們遭遇到的瓶頸。

皮蛋妹：除此之

外，遊戲有沒有其它較為特殊的設計呢？

最佳五人組：遊戲的封面是請陳弘耀大師親手繪製的，陳大師為了這套遊戲還特別改變了原本的風格，改採柔美的方式來表達遊戲，而音樂音效的部份則是延聘專人來製作，希望能呈現高水準的音質，讓玩家玩遊戲、聽音樂也成為一種享受，而隨GAME附贈的海報、相簿、信封信紙、滑鼠墊等產品，是希望玩家能喜歡我們所設計的神鵰俠侶。

在遊戲中有較大的不同則是在敵人屬性的設計，改採較為靈活的方式，讓遊戲更具有變化性，不再只是傳統的打打殺殺，想要過關可得要花費較大的心思，因為敵人的攻擊，會隨著不同的特性而有不同的行動，不再只是一味的練功就可以暢行無阻了；迷宮的設計也有些難度，不過還不至於太刁難玩家就是了，只是想要順利通過可得要動動腦囉！在劇情的部份還穿插著許多小動畫，讓遊戲不至於太枯燥死板。



採訪番外篇…

這個最佳五人組可還真給它皮說，苦力小編本想將他們的照片公諸於世，好讓玩家以後在街上能夠指認『嫌犯』（啊啊啊…那個人就是做神鵰俠侶這套遊戲的，快快快…趕快去K他。喔！寫錯了、是請他簽名啦！），可是他們說他們是很害羞、含蓄、內向的，不好意思將玉照秀出來（編按：是怕七月的時候被讀者拿去運用嗎？），所以每個人交上最能代表自己的自畫像，請讀者們仔細的瞧瞧吧！

好康了道相報

撿撿撿撿撿…

邊走邊撿可以撿出一個team
您信不信？

一個遊戲製作小組的形成就彷如一套RPG的演進史，此話怎講呢？嘿！就讓皮蛋妹先賣個關子，下一期咱們去拜訪聖域爭霸的製作小組一狸想果子，來聽聽他們遊戲小組的演進史，請他們談談如何『撿』一個遊戲製作小組出來，這可是千載難逢的機會唷！

Love Will Find the Way

游素蘭的愛情處方箋

塔羅牌占卜

電玩的 動畫的 音樂的 [illegible]的神秘塔羅牌

『游素蘭的愛情處方箋』由國內最具人氣的唯美漫畫家—游素蘭小姐，精心繪製22張各具特色塔羅牌，加上內附的塔羅牌教學漫畫手冊及平易近人的互動光碟，讓你成為塔羅牌的分析大師。六種不同占卜方法可自行輸入想問的事業、愛情，透過精闢的分析與說，讓你事業一路順風，情場滿面春風。

塔羅牌的起源有各種說法，現存最古老的塔羅牌據說是賈克曼．格蘭高尼為查理六世所畫的十七張算命用紙牌。法國考古學家科特．吉布朗認為：Tar在埃及語中的『道』的意思；RO是「王」的意思，兩者有「王道」之意因而主張埃及是塔羅牌的起源地。十九世紀的愛利法斯．拉維把塔羅牌與卡巴拉（kabala）古希伯來教義結合，擴大了塔羅牌的算法，教義與規模。

塔羅牌教學漫畫手冊除了有22張塔羅牌義的詳盡解說外，並有游小姐的心路歷程『我是這樣長大的』，將自己如何實現夢想的故事娓娓道出，由此可以看到一個漫畫家成功的奮鬥之路。游小姐也在序言中強調『塔羅牌絕對沒有什麼詛不詛咒的問題，且看玩家的心態是否健康正面。在算命時，我們寧可將算出的結果當成一個參考，而不要去迷信，待我們真的玩出了心得來，或許就已經學會了自我沈澱，發掘自我，讓自己與自己最貼近，也讓自己學習與別人貼近！』

『游素蘭的愛情處方箋』的誕生，無論在漫畫界或是遊戲界都是一大盛事。經由游素蘭小姐、製作公司『頂尖拍檔』及松崗的鼎力協助下，『游素蘭的愛情處方箋』終於在八月中旬和大家見面了。無論是市前的報紙徵文活動、各遊戲及漫畫雜誌的大力宣傳，以及將於九月十四日下午在太平洋T-ZONE忠孝店舉辦的

產品簽名會，可以了解松崗對它的重視程度。

電腦遊戲與漫畫結合在國外早有成功的例子，如日本『三隻眼』、美國的『蝙蝠俠』等，皆是膾炙人口的名作。本土漫畫家也有不少作品搬上PC舞台，如林政德的『YOUNG GUNS大富翁』、敖幼祥的『烏龍院』也有不錯的成績。此次松崗推出『游素蘭的愛情處方箋』亦為漫畫和遊戲界聯手出擊寫下新的里程碑，這樣的合作，不但為國內的製作注入活力，並為起步中的本土漫畫，提供更寬廣的空間。

『游素蘭的愛情處方箋』共需486DX2-66以上的機種，256色的VGA卡，8MB的記憶體，一般的光碟機和音效卡，在WIN95環境下即可操作，售價540元。把妳／你的愛情心事，放心的交給它吧！

Fin Fin 家族俱樂部成立

造型可愛的「Fin Fin海豚鳥」上市後，立刻得到全省玩家的熱烈迴響，隨著飼養人口的日益增加，華義國際決定仿效日美等國，為「Fin Fin海豚鳥」成立專屬的家族俱樂部。華義國際除了提供成員們專屬的飼養心得討論區外，亦將不定期舉辦大規模的活動，讓所有喜愛Fin Fin的人更瞭解這隻超世代、高科技的電子寵物。

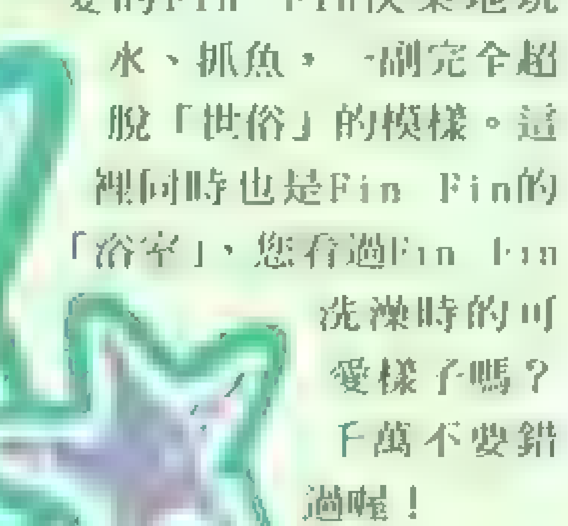
Fin Fin全新場景登場

寵物軟體霸主－「Fin Fin海豚鳥」推出最新場景！全新的場景、更活潑可愛、更人性化的Fin Fin、加上貼心的系統設定，「Fin Fin」迷們絕對不能錯過喔！

以下就是新場景與系統設定的介紹：

[illegible]—
Fin Fin[illegible]的「[illegible]」

歡迎來到Fin Fin的私人天地！這裡是Fin Fin悠閒享受居家時光的秘密小窩。在640×480高解析度加上Hi Color的畫面上，您可以看到可愛的Fin Fin快樂地玩水、抓魚，一副完全超脫「世俗」的模樣。這裡同時也是Fin Fin的「浴室」，您看過Fin Fin洗澡時的可愛樣子嗎？千萬不要錯過喔！



雷姆河畔—
Fin Fin也會「游泳」喔！

穿過秘密入江口之後，Fin Fin來到他的另一個天地—「雷姆河畔」。在這裡Fin Fin總算「恢復」海豚的身份，在水面下表演高超的游泳技巧，時快時慢、時而翻滾的可愛「泳姿」，絕對會讓您更喜歡他！由於水面下也設有與Fin Fin溝通的「通信機」，所以您依然可以與Fin Fin說話，心情好時他還會表演水中特技喔！

會變色的Fin Fin—
愛樂蒙果的秘密

「愛樂蒙果」新品種誕生！最愛吃愛樂蒙果的Fin Fin有福了，因為愛樂蒙果多了好多新品種，有紫色、紅色、綠色等等…您可以依著心情餵食Fin Fin。特別提醒您一件事：如果您讓Fin Fin吃同一種顏色的愛樂蒙果，時間一久，Fin Fin的體色會慢慢開始產生變化喔！您想讓Fin Fin變成什麼顏色呢？

[illegible]—
[illegible]＋螢幕保護程式

為了讓您時時都能見到Fin Fin的「芳蹤」，富士通公司特別將「子母視窗」的功能加入新一代的場景中。今後不論您的電腦正在處理任何作業，您都可以在螢幕上開一個小視窗，讓Fin Fin陪著您一起工作。若您將畫面設定為全螢幕模式，那麼當您停止操作電腦一段時間之後，俏皮的Fin Fin螢幕保護程式便會出現。

入會資格：

不分性別、不論國籍、不管大小，只要是喜歡「Fin Fin海豚鳥」的人，均可加入。

入會方式：

請進入「華義國際WEB站」(位址：http:\\www.hwaei.com.tw)，進入「Fin Fin家族俱樂部」，填寫入會資料之後即可成為「Fin Fin家族俱樂部」的一員，完全不需支付任何費用。

會員獨享權益：

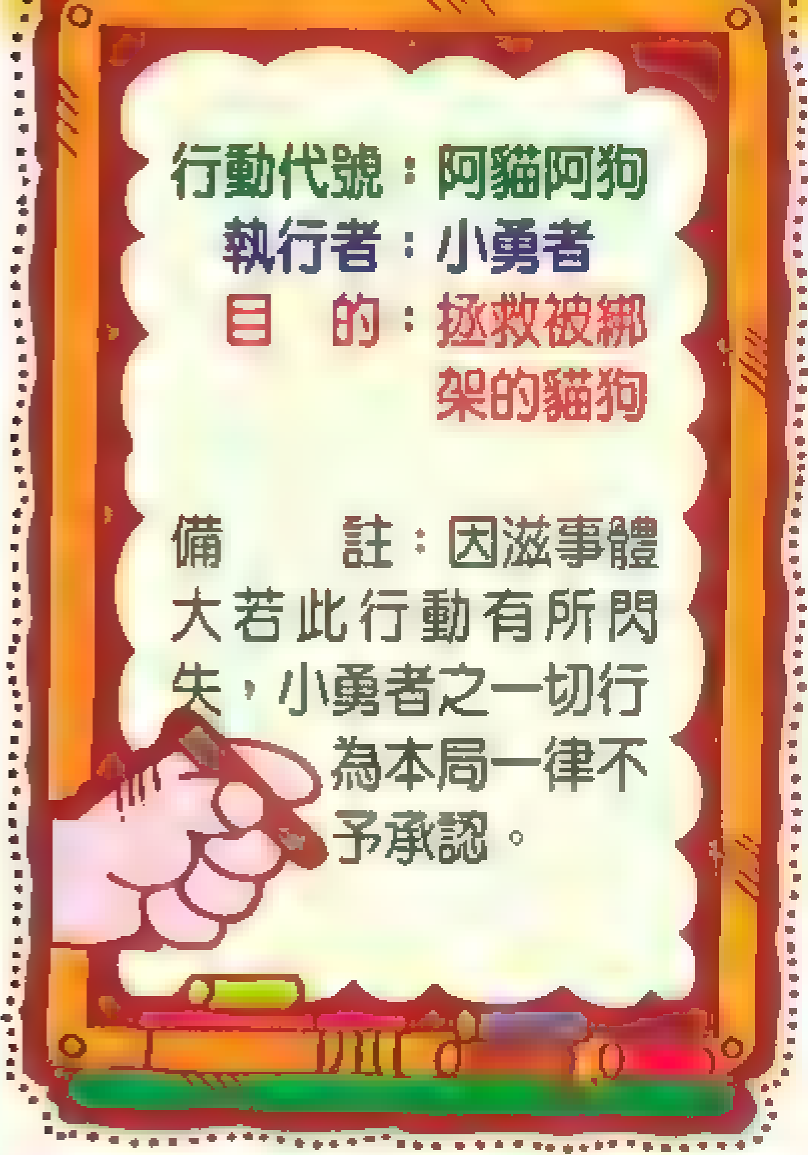
1.贈送精美「Fin Fin家族俱樂部」會員卡一張。
2.贈送精美Fin Fin貼紙一套。
3.贈送Fin Fin系列產品折價券（面值兩百元）一張（僅限郵購使用）。
4.不定期收到Fin Fin之相關訊息。
5.優先參加「Fin Fin家族俱樂部」所舉辦之活動。

遷居啟示

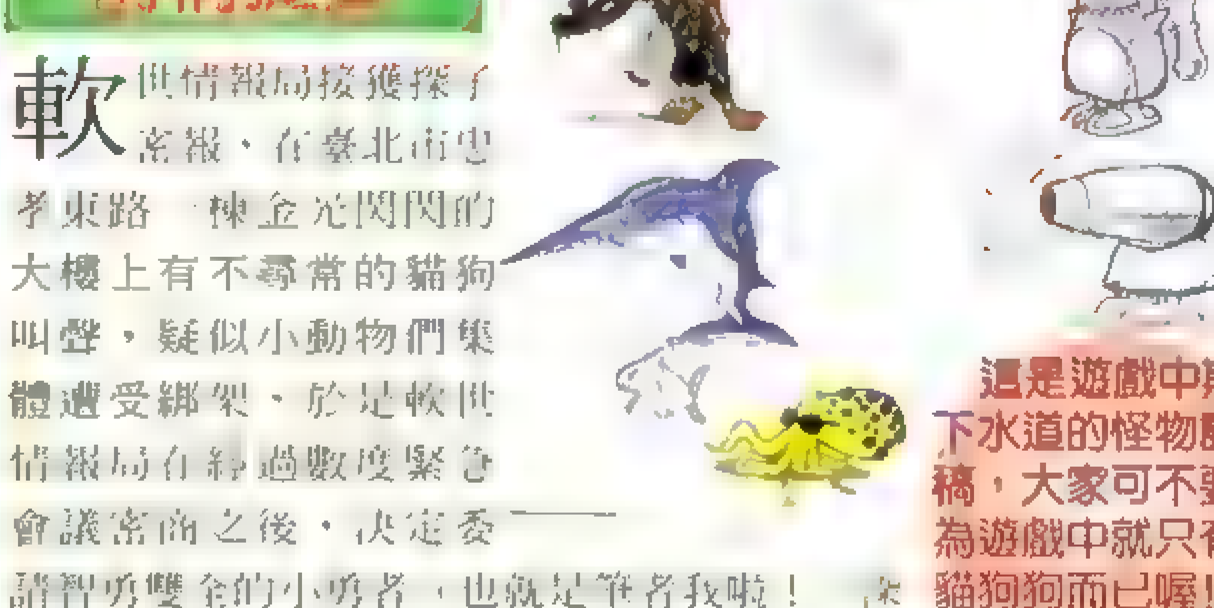
漢堂資訊高雄總公司即將於九月八日遷居

新址：高雄市前金區中正四路211號13F-2
TEL：(07)2722606
FAX：(07)2912970

小勇者勇闖DOMO大魔窟



前情提要



這是遊戲中期地下水道的怪物設定稿，大家可不要以為遊戲中就只有貓貓狗狗而已喔！

軟世情報局接獲探子密報，在臺北市忠孝東路一棟金光閃閃的大樓上有不尋常的貓狗叫聲，疑似小動物們集體遭受綁架，於是軟世情報局在經過數度緊急會議密商之後，決定委請智勇雙全的小勇者，也就是筆者我啦！深入虎穴一探究竟，因為此事關係重大，據祕密線人提供消息說：該大樓內有國內著名的遊戲製作小組「DOMO」藏身於此，不知是否因長期設計遊戲壓力過大想不出靈感，而導致四處綁票阿貓阿狗加以施虐，為拯救善良的貓兒狗兒，於是予小勇者揹負神聖的使命、置個人死生於度外，踏上了這條拯救阿貓阿狗之路…

案發現場－臺北市忠孝東路上…

▲地下墓穴的入口遊戲畫面決定稿

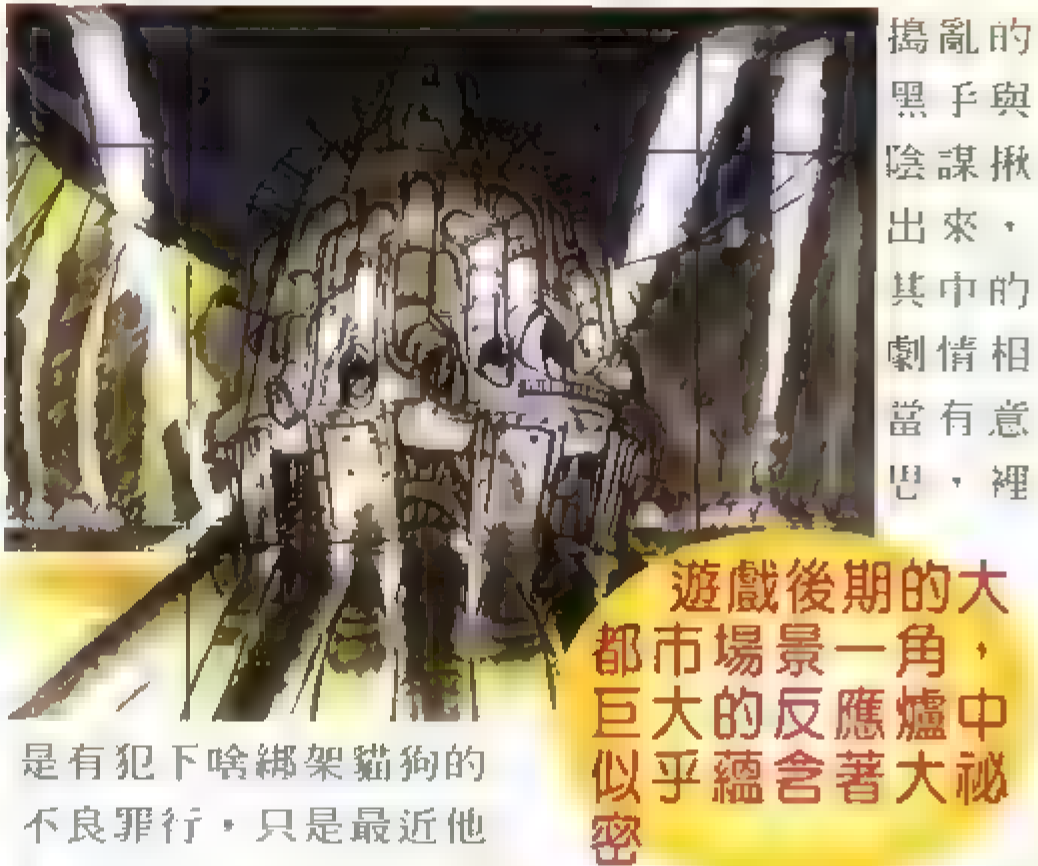
▶地下墓穴的入口設定稿，氣氛非常詭異

為了詳細了解此次綁架案的緣由，小勇者獨自一人離開熟悉的家鄉，依著向線人高額購買的地址，按圖索驥的找著了案發現場，穿越了很多頂著硬殼了有雙腳、四腳、八腳會跑的怪物之後，來到了這幢金碧輝煌的大樓，看著許多人進入一格格的屋子，小勇者也趁混亂之際偷偷的尾隨進入，在這個會移動的屋子裡，越隨著它的上昇、貓狗的叫聲也隱約可聞，為了能更清楚的查明事件真相，小勇者尋覓著聲音來到一扇門前，正在苦思如何破門而入之時，忽然兩個青面獠牙般的傢伙朝小勇者逼近，大聲的叱問小勇者想幹嘛？小勇者還來不及說話時，頓感後腦勺一疼已不醒人事了…

待小勇者清醒之際，才發現竟已被人所擄，唉！怎麼才第一次出任務就宣告被KO掉了呢？正在自怨自艾時，

聽到有人向個叫啥二當家的人稟告人犯已醒一事，並請二當家前往盤查，再待大檔頭回來定奪，夙地一群人蜂擁而至小勇者身邊，一個頂著狗子阿利頭的傢伙說起話來了：你來這幹啥的呀？是哪間公司派來臥底的呢？還不快快從實招來？突然一聲清脆的狗叫聲，從一個四四方方好像叫什麼「螢幕」的盒子中傳了出來，小勇者掙脫開圍圈往前一瞧，咦！竟然又有狗兒被關在裡頭，只有條模樣像狗兒的小傢伙在裡頭悠閒的散步著，後頭的方盒子中也傳來了聲貓叫，小勇者火速翻身一探也是相同的情形，小勇者再放眼四處一望，也沒啥貓狗的影子，ㄎㄟ安ㄋㄝ？這時候剛剛說話的那個傢伙又開口問小勇者到底想幹嘛？腦筋還在一片混亂的小勇者只好坦白從寬，一五一十的招供了，說是軟世情報局接獲讀者投書，說有不明人士蓄意綁架貓狗，疑似虐待貓狗集團所為或是貓狗販子所做的好事，小勇者奉命偵查，話說至此，圍觀的傢伙們都大笑起來，帶頭的人說：一定是那些迫不急待的玩家所搞的花樣了。小勇者還丈二金剛摸不著頭緒時，這位看起來漸漸有些和善的狗子阿利先生請小勇者上座，說要慢慢的將事情的始末講給小勇者聽。

這位名叫カクコ（郭子）的先生說：他們並非是什麼貓狗販子或

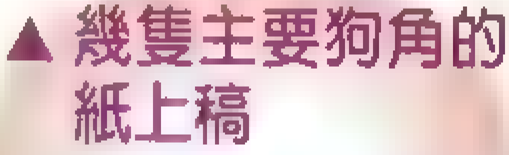


遊戲後期的大都市場景一角，巨大的反應爐中似乎蘊含著大祕密

是有犯下啥綁架貓狗的不良罪行，只是最近他們企劃了一套以貓狗們為題材，並結合了傳統角色扮演遊戲精髓的GAME。郭子先生瞧見小勇者一臉茫然，也為了證明他們並非惡人，搬出了一堆堆的資料，一一的向小勇者解釋…

這套遊戲最早之前的IDEA大約是在一年多前吧！從有構想到現階段也將近費了快兩年的功夫，會有這樣的創意是因為一般傳統的RPG都跳脫不出既定的巢臼，遊戲的主角不外乎是英俊的劍客、俠士，或者是法術高強的魔法師，而現在所設計的這套遊戲，則是讓單調的 RPG遊戲更富冒險與變化，遊戲中大膽的運用了非常生活化的角色和環境，劇中的人物就是可愛的貓狗們，還有喜歡打抱不平的小男孩以及許許多多的同伴，當然也不乏作惡多端的壞人，遊戲目的是要讓原本祥和的小鎮恢復寧靜的舊貌，並將幕後作怪搗亂的黑手與陰謀揪出來，其中的劇情相當有意思，裡頭甚至還有許多發人深省的暗喻，像以貓狗為題材的主要用意，是希望藉此喚醒人眾要愛護小動物，既然喜歡它就應該好好愛護它不要棄養它，雖然遊戲中也免不了有些打鬥，但可不是真的要玩GAME的人效法之，只是應劇情需要而無法避免，不過郭子先生說DOMO小組已經將原本可能會造成誤解的武器、物品等東西，都從新更名設計了，目的就是為了不要讓玩家造成誤解。

接著他拿出厚厚的一疊稿子說：這就是阿貓阿狗的完整劇本。小勇者一瞧當場傻了眼，哇！這麼多！是哪位富創意的仁兄所想的咧？小勇者可得要好好的拜會拜會、討教討教一番囉（以後想要混稿費的時候也可以拿來用上兩招說！）！郭子先生指了指在一旁靦腆笑著的兩位少年兄，就是他們啦！一位是遊戲的企劃，另一位則是遊戲中背景音樂的創作者，給我抓起來！喔！不是啦！我是說請多多指教（本想帶回雜誌社中好好運用之，可是一想才發現還踏在人家的地盤上哩！）。拜會完了遊戲的催生者，小勇者拿起腳本來一瞧，發覺還真有意思呢！故事銜接的相當緊湊，在設定上也處理的很完整，是一個不可多得的好GAME，真希望能趕快玩到遊戲，看看內容是否也和劇情一



▲幾隻主要狗角的紙上稿

◀幾隻主要貓角的紙上稿

樣精彩，小勇者才剛自言自語嘀咕完，郭子先生就說沒問題：把小勇者帶到一個接了很多其奇奇怪怪東西的方盒子前面，然後又拿了一個聽說叫什麼老鼠的玩意兒給我，興奮的小勇者便開始冒險的旅程，嗯！做的還真不錯說，讓小勇者欲罷不能的想繼續給它玩下去說，可是怎麼感覺背後涼涼的，好像瞄到有不尋常灼熱的目光瞪著小勇者，才想到自己還是人家的階下囚，怎可就此高枕無憂咧！這時郭子先生又開始講話了，看過了這些證據可以證明咱們DOMO小組可不是啥壞人了吧！心虛的小勇者快快的附和著，想趁機諂媚巴結一番，以求能速速脫離苦海，快快回到總部找那鍋局長報仇。

可是沒想到這位二當家郭子先生，又翻出了一堆的手繪稿，說想請小勇這鑑賞鑑賞，既然小勇者如此青睞他們的產品，那就留下來幫他們測試遊戲吧！哇！此時小勇者才發現好像上了賊船，一時三刻想要脫身恐非易事囉！又礙於自己理虧在先，只好乖乖的一本本拜讀遊戲的草稿，不過也讓小勇者發現一件事，這些遊戲中的貓貓狗狗可都非憑空捏造的唷！除了每個小動物都是有其品種、血統，是真實的存在之外，連它們的一舉一動也都還是製作小組每天趴在寵物店中臨摹仿效所繪製而成的，難怪這屋子裡頭的人都有點兒怪怪的說，好像都有些阿貓阿狗的習性哩！

郭子先生瞧見小勇者在沈思時，又開口道來，他們當初要揣摩這些小動物時，可真的是每天都上寵物店報到，害店家以為他們想要搶劫貓狗說，不過也因著每天的拜訪而和店老闆認識，讓他們能更詳細的研究貓狗的特性，這對要繪製遊戲中的貓狗有很大的幫助；而遊戲整體的風格給人的感覺比較偏向冒險類的產品，因為場景的鋪陳不再是單調死板的一磚一瓦，而是採活潑輕鬆的卡通式手法來表現，這部份可以在手繪稿中清楚的瞧見，這樣的表現方式可說是相當大膽的突破，在國內的遊戲業界算是頭一遭吧！把RPG做的像冒險遊戲一樣，對DOMO來說也是一次全新的挑戰。

▶一般遊戲必出現的史萊姆怪，在阿貓阿狗中可是難纏的很喔。

▼雜貨店設定稿

▲木桶鎮的廢河道遊戲畫面決定稿

◀木桶鎮的廢河道設定稿

小勇者在被俘之際，偷偷的發現了一個很特別的東東唷！那就是DOMO將日本現在正流行的PDA掌上型電腦也給設計進遊戲中，有了這個超新新裝置，玩家更能隨時的掌握狀況，除了可以檢閱擁有的物品，還能查詢可開發的道具以及下一步要進行什麼工作，甚至還可以當成通訊器來使用呢！說到開發道具，小勇者在試玩的時候，心理有點兒佩服DOMO說，因為他們將戰鬥值的升級做了更有創意的變化，除了傳統的經驗值之外，還有一個叫做IP（ideapoints）的值，這個值就是創意點數，玩家可以自行分配在遊戲設計的11個領域之中，而每個領域還細分成六等，隨著等級的累積玩家可以開發不同的道具出來哩！

小勇者雖然不幸被俘不過到還挖出了不少小道消息，回去應該也還可以交代了，希望那鍋兇殘的情報局長會滿意這次的行動，不過小

▲五金行設定稿

▶電器行設定稿

勇者一直很迷網的是，在這兒待了這麼久，卻遲遲未見到他們的大檔頭—蔡大魔頭，剛剛是有偷聽到他們的嘍囉說：大檔頭可能又溜到『臺北之音』去看漂亮美眉了。唉！是因為小勇者「太小咖了」所以人家不願理我嗎？這時候突然從遠方傳來一陣狂笑，莫急、莫慌、莫害怕，速速回去吧！詔告天下『阿貓阿狗』正在努力催生中，時候到了就自然會現身與玩家一見，等不及的請尋覓……試玩版，試玩帖已發放出去了，玩家若有任何建議請到DOMO的Web上留言吧！哇！這鍋千里傳音的功夫可真厲害，好險小勇者有聽媽媽的話不在背後批評人家，沒有在心理偷偷罵那鍋大小眼的蔡魔頭，不然可能連大門都出不去囉！誰？誰？誰？是誰說我大小眼？哇！快快嘴巴緊閉、腳底抹油，溜吧！

DOMO網址：

E-MAIL ADDRESS：

讓你的文件龍飛鳳舞～

相信許多人在做文書編排時，寫好了文字內容，卻找不到適合的圖形來搭配，所謂紅花還得綠葉當襯，幾個應景的圖案往往會有畫龍點睛的效果，但好不容易找到適合的圖案後，問題又來了：圖案太大，傳輸的速度變得好慢，一份文件放3、4個圖就會多個幾十、百K，尤其是在做HOME PAGE時更是大大的忌諱！現在，有了〈書法家TTF圖案輸入集〉，這些問題都可迎刃而解，不但有豐富的8,000個圖可使用，每個圖形都只佔2bytes，儘管文件中放了一千個圖，不管圖有多大張，所佔的空間也不到2k，再加上它方便的專屬輸入界面，只要輕輕一按，所要的圖形就會立刻出現在螢幕上，也不必再花大半天選圖！

〈書法家TTF圖案輸入集〉是全國首創的標準中文TrueTypeFont(TTF)圖案輸入，圖案集本身為一套TTF字型，再配合上它的專屬介面，利用輸入中文的原理將圖案輸入文件中。簡單的說，輸入中文時需要先將字型切換至想要的中文字型，再利用輸入法將中文鍵入文件中，同樣地，由於此套圖案輸入集為一套字型，故輸入圖案時，只要跟平常輸入中文時一樣，先切換字型至"書法家圖案集"，再利用啓動輸入法的方式啓動其專屬輸入介面，即可輕鬆地在介面中挑選出想要的圖案。

本產品還提供了一個極為人性化的專屬輸入介面，不必背字根、也無須打鍵盤，只要用滑鼠點取所要的圖案即可，再加上它屬於TTF字型，每個圖案只佔2bytes，再也不必再擔心圖佔用太多磁碟空間或傳輸過慢的問題了。此外，這個介面提供了放大鏡功能，並可檢視該圖案內碼，對於常用的圖案，也可按右鍵將其放在"常用"這個類別中，更方便選取。

內含的圖案及符號極為豐富，取材廣泛，創意活潑，除了音樂、人物、自然、表意、生物、花邊、科技、標誌、數字外，日文、韓文、英文字母、注音標也有收錄，共廿大類，8,000個精緻圖案、標誌，相當滿足文書版面、Homepage、簡報、海報、卡片製作、桌上排版、美術創意等需求。特別的是，由於這些圖案屬TTF字型，沿用Windows所有文字屬性功能，可隨意放大或縮小不失真（一般的點陣圖放大縮小容易失真），當然，還可執行加粗、底線、改變大小等動作。除了可滿足一般使用者的需求外，不論是小朋友學畫畫，或是教師為小朋友設計教材，它都是最經濟實惠的好工具。

軟體世界雜誌

百期百萬獎品中獎名單公佈

★凡中獎者之贈品價值超過４０００元者，皆以專函通知中獎人，並依國稅局規定，需扣繳１５％稅金。

★若有疑問請洽８１５０９８８轉２２２

特獎1名 價值61600元

◆桃園區　黃志光

壹獎1名 價值49100元

◆台中區　林彥吉

貳獎2名 價值13600元

◆台北區　黃駿明、游良堯

參獎5名 價值12600元

◆台北區　林憲君、吳文煥
◆台中區　吳健安、吳啓政
◆高雄區　黃美燕

肆獎5名 價值9800元

◆台北區　張宏銘、鄧威奇
◆彰化區　金慶龍
◆台南區　黃冠穎
◆高雄區　吳芳昀

伍獎10名 價值8700元

◆台北區　陳思涵、楊明達
◆桃園區　卓慶瑋、陳伊嫆
◆南投區　張啓南
◆彰化區　張景雄
◆台南區　陳孟謙
◆高雄區　陳朝威
◆屏東區　鄭又瑋、林烈全
◆基隆區　謝昀龍

陸獎10名 價值8300元

◆台北區　蘇振庸、王傳民、沈家宏、曾耀輝
◆桃園區　徐銘傑、許發銓
◆台中區　楊政彥
◆台南區　戴家華
◆高雄區　郭春鑑

柒獎10名 價值7300元

◆台北區　黃怡泰、陳國銘、鍾瑞華、李明修、林敬謙
◆桃園區　簡政榮
◆雲林區　許聖鑫
◆台南區　許哲穎
◆高雄區　李文棋、張賀富

捌獎15名 價值5600元

◆台北區　邱傳欽、蔡眷民、陳建成
◆新竹區　陳雪玫、劉政信
◆台中區　王坤龍、陳鴻陞、朱峰麟、許文杰
◆嘉義區　方建智
◆高雄區　周書聖、謝治德、吳文誠
◆屏東區　蘇柏榮、鄭忠信

玖獎20名 價值5000元

◆台北區　張書瑋、曾勇達、林志仰、林柏年、張筑鈞
◆宜蘭區　邱柏薰
◆桃園區　許慧敏、張秉樺
◆南投區　王哲煜
◆新竹區　曾泓仁、方健宇
◆台中區　林坤宏、蔡維章
◆台南區　劉俊廷、林郁倫
◆高雄區　丁昱中、許惠瑛、陳厚溢
◆屏東區　陳彥欽
◆花蓮區　李春明

拾獎20名 價值4100元

◆台北區　陳浩銘、余振邦、薛景仁、呂至偉、卓岱瑋
◆桃園區　江玉川
◆苗栗區　趙國欽、姚宗元
◆雲林區　吳哲欣、陳彥仁
◆台中區　柯昭熙
◆彰化區　劉康祿
◆嘉義區　陳弘榮
◆高雄區　陳宗賢、陳昱宏、歐陽弘、蔡志銘、李正發、洪豪傑
◆台東區　李宗曄

十一獎20名（價值4000元）

◆基隆區　林玉娟
◆台北區　杜在豐、黃清順、許芳銘、林錦泉、李長一、張書榮
◆宜蘭區　李新炯
◆台中區　白克強、曾主光
◆彰化區　鄭武東、梁易仲、林志忠、王澤祐
◆嘉義區　楊登凱
◆台南區　賴郁仁
◆高雄區　張家翊、張慧娟
◆花蓮區　李春明
◆澎湖區　廖益鳥

十二獎20名（價值3900元）

◆台北區　陳建凱、詹宗憲、曾國威、周名強
◆宜蘭區　莊國麟
◆桃園區　馬百欣、王昶順、鄭進榮、王君正
◆南投區　石瑞淇
◆台中區　李培恩
◆彰化區　鄭元鳴、蔡龍杰
◆台南區　黃敬淳、張家振、王譽霖
◆高雄區　劉俊谷、蔡蕙如、張簡英珠
◆澎湖區　張子濬

十三獎20名（價值3700元）

◆台北區　吳榮章、黃室瑋、田鎮源、吳俊毅、林晉弘、吳克倫、楊智名、施仲霖
◆宜蘭區　蔡振洲
◆桃園區　羅凱文、黃柏青、梁少強
◆新竹區　胡靖國
◆台中區　陳仲豪
◆彰化區　王瑞翔、鄭宇哲
◆台南區　馮俊凱
◆高雄區　莊家滄、陳正剛、姚昆宏

十四獎20名（價值2700元）

◆台北區　蘇建國、施宣君、翁旋濱、陳宜昌、王富鵬、賴彥銘
◆宜蘭區　鍾志欣
◆南投區　魏俊益
◆新竹區　莊浚銘
◆台中區　陳德成、游政潘
◆嘉義區　黃學聖
◆台南區　鄭景霖、曾麟貴、董慶豐、許偉峰
◆高雄區　陳建谷、尹　琪、陳偉翔、張冠樺

十五獎20名（價值2600元）

◆台北區　廖國傑、吳俊璋、林宗慶　梁志明
◆桃園區　楊　立、賴勁帆
◆雲林區　王裕勳
◆台中區　吳易達
◆彰化區　沈宏彥、陳志彬
◆嘉義區　彭匯川、李淑琪
◆台南區　林靜怡
◆高雄區　謝佳紅、龍仲能、莊鴻文、翁乙玄、廖克明
◆屏東區　楊瑞龍
◆澎湖區　方仕君

十六獎20名（價值2400元）

◆台北區　高智鵬、黃郁婷、林家豪、黃中義
◆桃園區　何青源
◆新竹區　韓國政
◆苗栗區　張宏祥
◆雲林區　黃士欣、張林方
◆台南區　陳璟星
◆高雄區　尤韋傑、曾吉義、池炫璋、王盈智、張威傑、沈建志、薛宇志、蔡雨恬
◆屏東區　蔡男政、郭明同

十七獎20名（價值2200元）

◆台北區　陳威德、唐家毅、陳致宇、葉楷祺、楊世傑
◆桃園區　謝東樺、傅新龍
◆南投區　洪銘隆
◆台中區　廖蓮華、傅建樺
◆彰化區　陳俊清
◆嘉義區　唐船超
◆台南區　李坤晉
◆高雄區　王森弘、趙冠東、張政宜、吳景麗、黃麗卿、姚秉宏
屏東區　蔡喻峰

十八獎20名（價值2000元）

◆台北區　傅漢武、曾奕超、李文中
◆宜蘭區　林正研、蕭子斌
◆桃園區　古賢文
◆新竹區　曾前紹
◆台中區　何政軒、廖國超、施政良、吳慶昌
◆嘉義區　王嘉晟、張啓祥
◆台南區　高淑敏
◆高雄區　葉陽彥、林士堯、顏士評、劉家桓、夏啓超
◆屏東區　王喻琴

十九獎30名（價值2900元）

◆台北區　謝昌翰、石宗立、顏宏易、劉慧貞、徐元傑、黃國豐、邢育肇、林俊明、王慶昌、王吉宣、蔡銘書
◆宜蘭區　謝富全
◆桃園區　林詩怡
◆苗栗區　鄭昭明
◆台中區　王凱育、張元祐、游正杰、周世峰
◆彰化區　汪永盛、江漢麟
◆嘉義區　何曉娟
◆台南區　陳瓊如、林靖宜
◆高雄區　王緯翔、蔡國偉、黃晞晏、伍孟純、謝　昕
◆屏東區　鄭宇村、陳柏峰

百期百萬獎品中獎名單公佈

二十獎80名（價值2400元）

◆基隆區　吳智偉、江孟原
◆台北區　陶景安、許書瑋
、呂長馨、陳俊雄、胡振倫
、林聰穎、韓景旭、廖茂益
、黃盈傑、吳嘉雄、張維尊
、江元宏、黃勝峰、丁永紡
、蔡秉儒、毛業嘉、錢浩進
、張帆影、孫洪琪、李建邦
、曾聖棋、賀澤敏、林豐仁
、賴玉峰
◆宜蘭區　蔡政穎、洪子祐
◆桃園區　吳鴻志、阮志強
◆苗栗區　廖國志、楊宜財
◆新竹區　邱新堯、蘇士傑
、劉醇富
◆南投區　余永東、林建明
、陳世家
◆雲林區　張博凱
◆台中區　蔡政輝、黃俊華
、延秉翰、江政清、張正宙
、杜朝勝、許正文
◆彰化區　張佑誠、邱志華
、蔡昭隆、林冠宇
◆嘉義區　林裕峰
◆台南區　施威任、邱信賓
、林志穎、鄭鈺融、翁至弘
、謝美蘭、黃明展、陳錦泓
、黃獻毅、施鴻文、郭紋瑲
◆高雄區　李宗勳、蔡明賢
、林文哲、林瑞彬、余新健
、郭慧政、周至凡、郭順發
、莊穎昇、洪振翔、陳映達
、楊寶琴、曾志成、盧香夙
◆屏東區　許聖達、陳傳信
、林均遠、李尚仁

二十一獎30名（價值1600元）

◆台北區　賴靖霖、陳勁延
、陳子麟、許書豪、吳志偉
、洪浚哲、陳福助、秦銘志
、張右昇、劉頌平、譚宇傑
、廖君宇、廖哲毅、梁育齊
◆宜蘭區　孫瑋俊、陳紀強
◆桃園區　吳明宗、徐士軒
◆苗栗區　譚祺生
◆新竹區　彭中育
◆台中區　廖奇建、郭瑞祥
、楊登鋒
◆嘉義區　謝俊安
◆高雄區　羅屏顯、葛繼強
、韓國忠、許睿哲
◆屏東區　蔡幸純
v花蓮區　林家龍

二十二獎50名（價值2000元）

◆基隆區　李俊樹
◆台北區　孫亞賢、楊哲綱
、高佑仁、高振原、謝政宏
、賴柏良、趙旭華、倪源興
、陳孝聖、盧明煌、謝東益
、趙偉龍
◆宜蘭區　吳明興、賴建任
◆桃園區　黃祺善、陳佳偉
◆苗栗區　李元廷
◆新竹區　李易霖、陳文鵬
、馮國軒
◆雲林區　王志鑫、王勝煌
、周冠佐
◆台中區　張志祥、趙昶勝
、林詩雄、楊淵升、張新偉
、劉培智
◆彰化區　莊閔凱、劉邦祐
、陳勇任、顏志全
◆嘉義區　謝榮貴、郭安泰
、劉文平
◆台南區　江明達、陳群斌
、康仲嘉、張博舜、翁毓嫻
◆高雄區　陳怡成、黃亮圍
、陳隆期、黃華文、林俊宏
、翁士哲
◆屏東區　簡邦昇、李潮忠

二十三獎50名（價值2000元）

◆基隆區　詹宏仁
◆台北區　林雲峰、歐漢璋
、陳柏志、陳鴻盛、蘇冠中
、雷曉浩、林溥芸、張辰光
、蔡明璋、陳柏年、孫洪琪
、吳忠盈
◆宜蘭區　孫心平、連晟宏
◆桃園區　黃明山
◆苗栗區　柳永欣、戴淑華
◆南投區　洪博浚、林祈安
、王煉富
◆台中區　葉振坤、林詠淳
、吳明山、陳銘昌、林慈欣
、林鉦傑、劉人豪、曾棓敬
、簡閬岐、蔡柄祺
◆彰化區　楊文德、蕭嘉樺
◆台南區　于銘堯、廖健瑋
、鄭伯良、邱士哲、高銘祥
、李明穎、張平憲、李嘉璋
◆高雄區　陳士恆、尤志剛
、洪文彥、林彥伯、李宗桓
、姚昆宏、宋峻良
◆屏東區　蔡明晉、張佳軒

二十四獎50名（價值2000元）

◆基隆區　黃文達、陳岱陽
◆台北區　朱昶樺、陳建中
、陳冠儒、郭順吉、洪祥瀚
、葉泉利、吳奕寬、黃中義
、陳維鴻、林洋鼎、鍾群山
、邵敏盛、徐士傑、呂彥賢
、丁逸塵
◆宜蘭區　李新彥
◆桃園區　陳茲偉
◆苗栗區　林郁民
◆新竹區　張煉謙、李承陶
◆南投區　謝明灃
◆雲林區　吳聰林
◆台中區　詹鈞強、畢建同
、林重行、李孟松、謝昭銘
、莊施嶔、賴本卿、賴明彥
、邱復星
◆彰化區　黃聖傑、李建銘
、黃瑞慶、陳有凱
◆台南區　林修齊、王東杰

、黃冠穎、高銘應、黃郁源、莊閔凱
◆高雄區　邱浩榮、曾貴儀、林永裕、王於民、鄭敬譯、諸葛鑫、吳順得

二十五獎50名（價值1400元）

◆基隆區　簡詠翰、張慎涵、呂元中
◆台北區　黃健偉、李易霖、黃仲挺、吳牧儒、薛志輝、陳志強、孫偉倫、柏添源、張耕瑋、林憲霆、李世豪、張志祥、張淵任、羅竣隆、吳文傑、林鴻南、張凱銘、李長一、陳鴻吉
◆桃園區　郭信弦、吳添雄、陳承偉、黃逸淳、林伯軒、游勝傑、邱裕傑
◆苗栗區　李敏裕
◆新竹區　邱永朝
◆南投區　石瑞淇、李政翰
◆雲林區　沈嘉信
◆台中區　張峻國、陳玫君、陳澤豐
◆彰化區　楊奕順
◆嘉義區　徐偉鈞
◆台南區　李羿翰、林茂雄
◆高雄區　黃曉銘、蔡岳豪、蔡昆霖、劉立凡、林瑞彬、劉志偉、黃國龍
◆屏東區　陳世榮、李貴信

二十六獎80名（價值1600元）

◆基隆區　吳進勇
◆台北區　吳秉諭、毛安國、陳威任、謝智翔、顏敏全、郎浩雲、周彥宏、吳忠錫、胡志瑋、曾耀輝、曾國成、李孟霖、游政偉、施宏達、王介玗、徐志宗、徐士誠、賴庭進、游祥威、陳奕丞、鍾俊瑋、李易霖
◆宜蘭區　蕭子斌、陳逸杰
◆桃園區　徐浩寶、鍾月娥、宋啓宏、楊思浩
◆苗栗區　徐素嫻、余世鵬
◆新竹區　邱新堯、周璟汶、彭　崧、李協家、彭俊豪、曾士軒
◆南投區　陳毅峰
◆台中區　張正宙、黃明山、李宜樵、王伯颯、郭東漢、蔡少元、吳百祐、孫二興、陳勝彥
◆彰化區　林琴玲、湯偉倫、陳家伸、蕭存宏、林彥良、施智偉、陳志彬、許博淵
◆嘉義區　鐘振嶂、周胤均
◆台南區　翁楠貴、林文傑、方才源、莊獻德、廖家偉、吳建宏
◆高雄區　朱萬岸、廖慧蓮、石富元、許凱傑、王士瑋、陳紀安、曾宜勝、陳政良、陳乃毓、林其震、許勝銘、簡世忠、葉銘斌、薛宇志、羅明宗、尤致翔
◆屏東區　張永忠

二十七獎100名（價值1900元）

◆基隆區　張伯合、黃項群
◆台北區　翁志翔、楊一中、吳忠謙、劉建源、張錦蕙、施啓元、李信漢、蕭繼賢、王瑞隆、陶景安、施淳哲、陳逸安、陳智瀚、林嘉俊、連文彬、林良至、廖政華、葉武振、謝宛潔、楊瑞新、林晉弘、張睿瑜、張右昇、錢浩東、黃士豪、蔡世揚、林宗利、王志翔、張善學、蘇哲輝、黃奕凱
◆宜蘭區　孫瑋俊、黃文彬、陳偉政、鄭文維、洪子祐
◆桃園區　謝東憲、陳晉宇、張皓瑋
◆苗栗區　李敏裕、呂政隆、彭毅翔
◆新竹區　方健宇、蔡佩芸、鄒富民、范揚宗、湯士逸
◆雲林區　張銘訓
◆台中區　陳建宏、李嘉軒、李宗儒、林政光、鄭元維、李威德、張不凡、陳信佑、游正杰、蔡忠憲、陳俊偉、陳德成
◆彰化區　林信中、顏誌辰、柳齊奐、魏執洲、蘇煥傑、廖守堅
◆嘉義區　許家豪、吳振昌
◆台南區　蔡慶錚、鄭芸如、郭宗政、吳姍珮、張中和、黃盈通
◆高雄區　陳名倫、王秉軒、周至凡、吳明蒼、陳永明、傅俊賢、康家豪、許惠瑛、蕭安廷、林嘉明、楊昊展、曾俊儒、謝政志、林宏勳、郭慧政、陳朝威、薛昭揚、尹　琪、陳文璟、蔡宗翰、張文達
◆台東區　張益維
◆花蓮區　涂尚勇
◆金門區　關國宏

二十八獎100名（價值1800元）

◆基隆區　鄒尉強
◆台北區　林育生、劉宗榮、張訓豪、王健霖、楊仁龍、黃志中、紀明佑、林冠瑋、陳誌億、曾慶昌、趙旭華、林啓智、林雲龍、楊志翔、莊明晉、莊承修、陳素莉、陳昭龍、黃清信、林鈺翔、廖建智、唐宜軒、張乃權、陳世南、詹智凱、黃佳榮、陳思涵、廖宜園、廖琮田、唐逸翔、林維煌
◆宜蘭區　聶宗輝、郭良泉
◆桃園區　林家雍、張仁傑、許發銓、計偉軍、林詩怡、許劭延、呂家麒、吳明諺、鍾明樺、曾志青、康峻豪、葉日棠
◆苗栗區　江榮輝、劉川豪
◆新竹區　徐雅鈴
◆南投區　陳奇進
◆雲林區　陳建宇、沈詠翔

軟體世界雜誌

百期百萬獎品中獎名單公佈

、王富鵬、王勝煌
◆台中區　林俊宏、傅靖元
、廖致源、林士廉、黃則榕
◆彰化區　李蕙和、王子華
、王澤祐、施能斌、朱翊賓
、閻瑞麟、柯嘉南、許政裕
、蔡麗敏、黃昭舜
◆嘉義區　黃鐘億、王銘清
、古峻錡
◆台南區　郭沛儒、杜政翰
、陳易昇、陳榮賓、陳偉翔
、盧彥輔、汪佑城、閻國棟
、汪彥廷
◆高雄區　莊穎昇、李岩擇
、李政憲、沈俊宏、朱建宗
、蔡少槐、余繼偉、黃聖展
、高正雄、林佳錡、蔡建興
、盧羿伶
◆屏東區　黃俊翔、李哲瑋
、陳慧智、余陽熙、吳文睿
、許聖達
◆金門區　周自衡

二十九獎100名（價值1400元）

◆台北區　林維政、藍玉青
、陳友巍、何建呈、呂宏仁
、廖家鴻、黃俊益、陳俊成
、曾昇柏、許伯安、張仁杰
、田鎮源、許志陽、練俊良
、吳俊輝、鄭瑞良、蔡嘉偉
、景貫勝、周峰任、司立偉
、曾勇貴、傅星智、謝慶彥
、林宏隆、朱振誠、洪明昌
、江運政、林錦泉、程永勝
、蔡孟學、許瑋麟、張筑鈞
、林家宏、童文賢、陳垠安
◆宜蘭區　林家銘、楊繼和
◆桃園區　邱顯良、羅安莉
、陳明智、廖文平
◆苗栗區　譚祺生、陳弦業
、蔡京書、黃思斌

◆新竹區　鄭鈞德、彭金隆
◆南投區　吳孟哲
◆雲林區　施登寶、詹岳樺
、卓文智
◆台中區　郭士祺、陳建宏
、游晨傑、章良福、何政軒
、周清欽、陳湘瑋、郭瑞祥
、許宗翰、劉瑞法、林東億
◆彰化區　陳育聖、李維棠
、施志勳、羅國瑋、黃文星
、李彥霆、胡世旻、尤天河
、許書文、曹永恭、陳熙儒
、汪永盛、董哲書
◆嘉義區　林育瑋、蕭世全
、蕭力友
◆台南區　林惠美、林南暉
、楊裕仁、陳柏仁、吳志昌
、王怡凱、許高典、王順發
、鄧道亨、郭瑞昌、莊閔凱
、張裕昌
◆高雄區　蔡宗誠、謝川安
、黃亮中、王維劭、陳品任
、王志峰、吳俊維、許智祥
◆屏東區　曾凱鴻、曾育勇

三十獎100名（價值800元）

◆基隆區　李牧駿、黃欽麟
◆台北區　朱逸倫、俞　賞
、王定一、李定洋、劉邦昱
、楊宏理、張皓淵、林書宇
、林佳慧、陳佳琦、陳南宏
、毛志強、董建廷、吳浤彰
、李一鳴、陳傳育、廖堯德
、余奕賢、王凱民、邱尉中
、陳振祥、許堯欽、陳泳先
、徐國堉、鄭立儀、簡上為
、吳泰榮、林忠民、陳彥文
、李訢營、游世斌、蘇敏豪
、黃志長、吳以群、許守正
、吳政翰、蔡正哲、鄭榮宗
、蘇俊羽、楊金浩、洪俊英

、陳國銘、顏嘉宏、張純豪
◆宜蘭區　蔡和原、林鈺堯
◆桃園區　廖榮彥、葉時妥
、羅武桓、劉浩平
◆苗栗區　陳進川
◆新竹區　王正德、葉佳元
、陳炳淞、羅友隆
◆南投區　廖君誠、黃景棠
、詹豐銘
◆雲林區　陳瑞祥、張博凱
、黃俊霖
◆台中區　陳俊吉、洪煥軒
、廖顯斌、黃守謙、施建州
、林敬文、簡誌宏、鄭文欽
◆彰化區　黃志輝、張渙正
、林孟學
◆嘉義區　何佳忠、蘇嘉榮
◆台南區　范茂益、張廷宇
、林宗達、黃偉哲
◆高雄區　劉斌民、李偉銘
、黃興文、梁璧瑋、林逸群
、謝易倫、朱子逸、[redacted]
、楊宗憲、林俞良、王正利
、葉雅琪、林旭紳、王啓文
、呂俊賢、姚秉宏
◆屏東區　涂玉峰、黃嘉鴻
、鄭志豪
◆花蓮區　賈鎮遠

百期活動中獎訂戶20名

陳建利　呂俊[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　[illegible]
[illegible]　謝明學
[illegible]　[illegible]
[illegible]　陳坤[illegible]
[illegible]　謝[illegible]
[illegible]　[illegible]
林維[illegible]　林聰穎

立即回函獎100名

陳建志、劉淑君、廖奇建、郭懿瑋、張智銘、吳志偉、詹宏仁、林耀池、張晃銘、周至凡、蔡宗翰、黃冠淵、林宗民、莊慶鴻、林佩珊、陳厚伸、陳毅仁、滕萬年、郭展佑、曾勝煌、許仁哲、羅景隆、王正利、林鑫詳、王聖傑、胡昇維、黃晞晏、薛宇志、王盈智、陳冠宜、傅俊賢、林志銓、黃漢唐、陳皇旗、鄭順興、紀曉燦、莊憲華、周文瑞、張冠仁、曾家紘、施登寶、陳勇志、孫逸民、鄭謝偉、黃士豪、張賀富、吳永順、邱建智、倪吉祥、郭珅霖、賴明彥、周書安、林書龍、賴慧如、楊賜萱、林政勳、許展群、林文琮、阮致維、劉培智、趙偉龍、鄭英鑫、陳民傑、張仕穎、蘇正輝、詹啓柏、鄭惟隆、左志豪、陳慧芳、張家銘、陳家伸、廖元豪、劉仕晟、蔡秉翰、張少騰、張晉銘、林文斌、翁全弘、吳嘉雄、洪子祐、蔡昭隆、曾志成、黃盈傑、郭慧政、蔡政穎、許正文、黃崇倫、張健煌、蔡嘉偉、李鴻仁、林晃民、林智偉、王宏全、陳偉政、陳彥嘉、李孟桓、林　緯、李仲甫、施宗文、余陽熙

普獎200名

◆[illegible] 黃建中、曾　昇、徐元傑、溫書瑋、林長誼、胡振倫、蔡政勳、李榮驊、吳岱庭、陳智遠、陳婉婷、詹王宇、游雅琪、謝佩娟、龔仲平、陳世鋒、陳韋成、鄭碧瑞、游紀芳、楊松輯、蕭勝介

◆[illegible] 陳致穎、王宏全

◆[illegible] 林廷昭、邱維敏、梁王仁、蔡宗訓、呂家賓、許仲哲、傅新龍

◆[illegible] 鄭昭明、劉鳳宇

◆[illegible] 楊育哲、廖啓程、曾建堂、譚志弘

◆[illegible] 詹永茂

◆[illegible] 林志隆、許富仁、陳威嘉

◆[illegible] 魏子傑、張濟鵬、邱建華、郭獻中、劉軒誌、莊健躍、李嘉祥、孟明正、李英俊、方偉誼、王舜輝、高嘉隆、蔡篤佳、姚宗良、鄭安偉、王耀榆

◆[illegible] 侯德政、徐毅銘、張友安、王志文、謝屹桓、韋亢良

◆[illegible] 王崇安、劉嘉萍

◆[illegible] 王思凱、洪祥舜、李明展、陳又誠、林靜怡、李竪文、楊一信、吳敏彬、李延俊、賴羿翰、劉獻忠

◆[illegible] 周哲緯、楊照欽、何易臻、楊國煌、周書聖、陳昱宏、翁慈孝、陳維彬、彭家輝、王崇庭、王嘉鴻、黃繼耀、薛銘祥、吳貴權、劉程麟、李乙廷、龔治齊、盧　順

◆[illegible] 陳鏡元、張崇憲、宋國榮

◆[illegible] 吳東興、邱聖雄、李勁緯

◆[illegible] 呂健榕

◆[illegible] 邱振倫、陳逸安、劉鐘琪、黃懷慶、呂宏仁、李宗勳、潘得龍、陳宥儀、孫瑋佑、張　群、林柏成、盛家麒、呂佩育、林溥芸、許耀文、高佑仁、陳宣方、游騰嘉、劉弘于、陳國璋、張玉泉、陳宗敬、胡正宏、李　健、林永剛、鍾群山、黃少群、吳政翰、李永晟、王榮培、鄒奇峰、曾幼麟、魏宏達、黃子軒、吳佳融、蕭鼎瀚、何勝平、陳立緯、羅男和、蔡欣晃、林宗利、范金銘

◆[illegible] 劉宇倫、黃振豐、董耀慶、邱文谷、張仁傑、邱述濱、方嘉得

◆苗栗區 黃彥凱

◆[illegible] 葉伯源、麥喬閔、劉賢信

◆[illegible] 唐采吟、陳永慶、張鴻人、周永漢、鄭玉堂、張家瑋、莊茂寅、楊建英、鄭元維、姚宗良、姚俊吉、周清欽、郭薰璟、黃麗卿、王俊濠、邱繼威

◆[illegible] 賴福鑫、林孟學

◆[illegible] 黃冠彰

◆[illegible] 吳展洲、趙修霖、汪佑城、尤錦堂、楊東霖

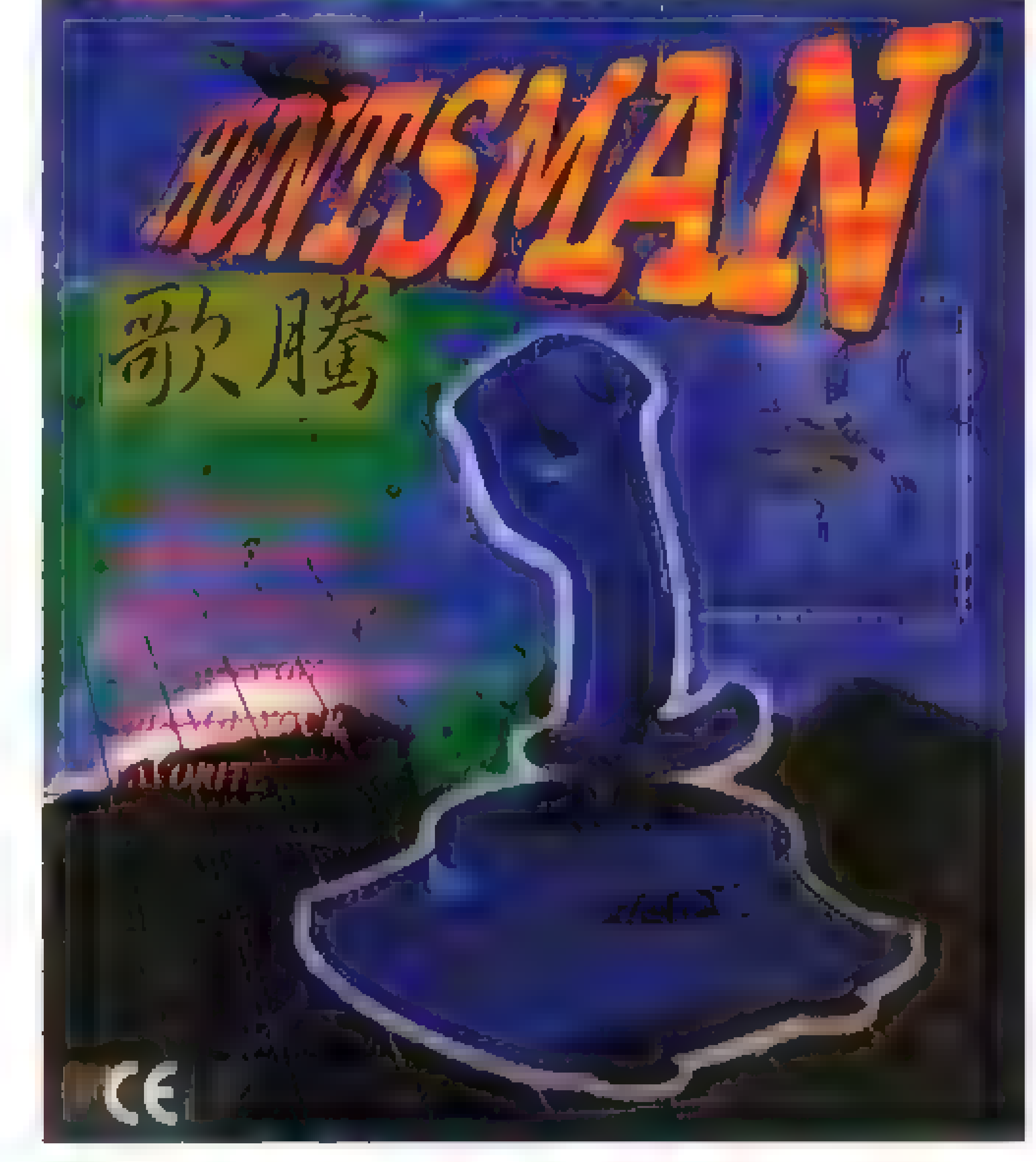
◆[illegible] 蘇偉傑、卓世勛、夏基原、劉玥妏、李　杰、梅治國、王柏翔、朱國勝、吳貴權、胡昇維、康文瑤、黃鳳郎、歐怡成、曾勝煌、陳乃榕、孫俊宏、李建信、袁瓊文、張文達

◆[illegible] 吳文睿、李秀靜

◆[illegible] 吳宗謂

◆[illegible] 王育泰

作者／Gorden.P



歌騰精靈世代飛行搖桿測試報告

想要把飛行戰鬥模擬遊戲玩的出神入化，讓玩家能有真實的臨場感，非得要有一組稱手的飛行搖桿不可。對大部份的玩家而言，一些設定程序很複雜的可程式化專業級飛行搖來玩飛行遊桿可能不是他們所需要的，因爲當他弄懂這些程序是如何設定時，可能玩遊戲的興致早就跑光了。大部份的玩家需要的是一組安裝簡單、功能又能顧及到全方位需求的飛行搖桿，本期要介紹給讀者的就是擁有這種特性的歌騰精靈世代飛行搖桿。

一、產品包裝

歌騰精靈世代飛行搖桿真的是一組類似傻瓜相機型的搖桿，打開包裝，就只見一組造型特殊的搖桿躺在包裝盒中，沒有磁片、光碟片，更不見有說明書。原以爲是歌騰公司寄來時忘了放，但經由連絡後才得知歌騰公司希望將這組飛行搖桿定位在非電腦玩家的大部份使用者，當使用者將這組搖桿買回家時，你只要將這組搖桿接到電腦的搖桿連接埠，然後在遊戲中選擇以搖桿來控制遊戲的進行就可以了，完全不需要額外的設定。

二、安裝測試

當你安裝好這組搖桿後，由於歌騰公司沒有提供任何的工具程式來測試你的搖桿是否真的已經安裝妥當了，因此必需靠消費者自己想辦法了。假如你的電腦有安裝Windows 95作業系統，你可以很容意的解決這個問題：

圖(1)

(1)在Windows 95的控制台中有「搖桿」的圖示，我們只要用滑鼠左鍵快速點選「搖桿」圖示兩下（圖1），即會出現「搖桿設定」對話框（圖2）。

(2)由於搖桿依用途

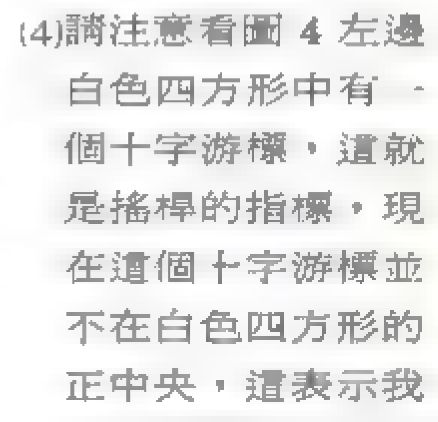
的不同，而有不同的種類。Windows 95可支援的搖桿種類非常多，使用者必需告訴Windows 95你要設定測試的是那一種搖桿，歌騰精靈世代飛行搖桿可以歸類為「四按鈕飛行搖桿」或「四按鈕飛行搖桿／油門」，因此請先在「搖桿組態」選項中選好搖桿類別。

圖(2)

(3)接著再選「搖桿組態」設定框中右下角的「靈敏度」設定（圖3），這項功能可以幫助我們校正搖桿回到中心點，並讓系統知道搖桿上下左右移動的範圍。點選了「靈敏度」選項後會出現如圖4的畫面。

圖(3)

(4)請注意看圖4左邊白色四方形中有一個十字游標，這就是搖桿的指標，現在這個十字游標並不在白色四方形的正中央，這表示我的搖桿需要校正。在Windows 95中校正搖桿有三個步驟：



圖(4)

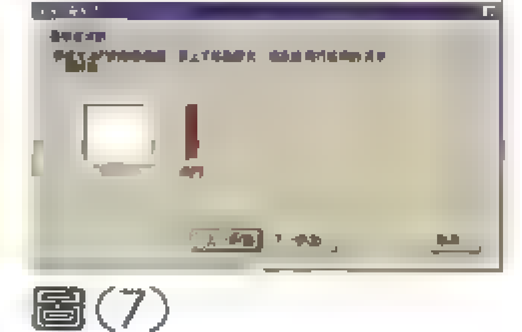
①先將搖桿握把停在正中央（請注意，不是將搖桿十字游標移到白四方行的中央），再按一下「發射鈕」。

②要調整搖桿移動的範圍，先用手握著搖桿握把，往前、往後移動數次，完成後隨意按一個按鈕。接著再將握把往左、往右移動數次，完成後隨意按一個按鈕。如此即完成了移動範圍的校正。

③再將握把移回正中央，按一下任一個按鈕，即完成了整個的校正動作。以上動作請參看圖5、6、7。

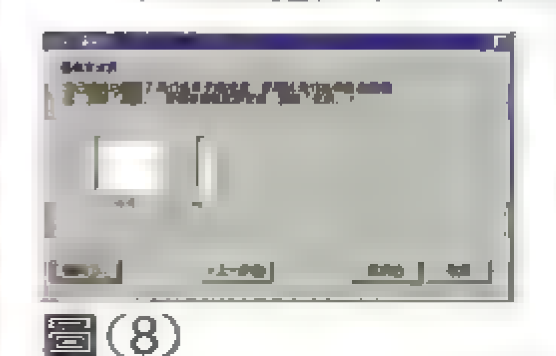
圖(5)

圖(6)

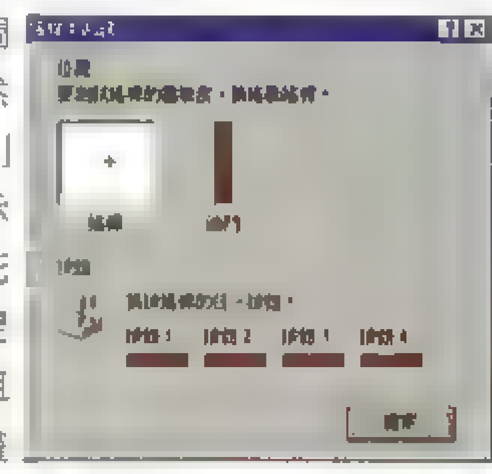


圖(7)

(5)當你將搖桿校正完成前，會看到如圖8的畫面，在這個畫面中並無法幫助我們確認我們買到的搖桿確實是良品，因此我們可以點選一下圖中左下角的「測試」選項，出現「測試」對話框後，你可以將搖桿上的每一個按鈕試按一下，看是否會正常反應，然後將握把隨意移動一下，看看左邊白色四方形中的「十字游標」是否會跟著移動？放開握把後，「十字游標」是否會回到中心點，此部份的觀查十分重要，如果「十字游標」無法回到中心點，此時請先確定搖桿上是否有X、Y軸的微調裝置，假如經由微調後，測試的結果仍然無法讓「十字游標」回到中心點，那表示這組搖桿可能是瑕疵品。此時可別忘了趕快拿去和廠商換一組新的。圖9為測試畫面。



圖(8)



圖(9)

三、產品特色

(1)整個造型符合人體工學的設計：在這組搖桿的底座下裝有四個吸盤，可以將整組搖桿很穩定的固定在桌面上，讓你玩到激動處，也不怕搖桿東倒西歪。另外在握把的下方有圓弧手掌支撐座，讓玩家在玩飛行戰鬥遊戲時，長期駕駛也不會覺的累。很貼心吧！

(2)有四個發射鈕：

這四個發射鈕可讓玩家確實掌控每一樣武器，隨時跟據實際狀況來切換不同的武器，進行快速的攻擊。四組發射鈕中還有一組可當作快速連續發射鈕，能幫助玩家在緊急狀況時，發揮無比的攻擊力，進而化險為夷。

(3)有自動回歸中心點的功能：

此項功能可以讓玩者將飛機起飛到平穩處時，

不需要一直握著搖桿，你可以放開，讓手部可得到暫時的休息，而飛機也會跟據你所指定的航道，繼續平穩的飛著。

(4)有X軸和Y軸微調旋鈕，讓搖桿更精確，在攻打敵機時，更能作定位精確描準。

(5)如果你是玩直昇機遊戲，這組搖桿還有一組尾舵控制鈕，讓你駕駛直昇機更加有臨場感、更加容易控制。

(6)底座下尚有視野/節流閥切換開關，八方位調整的苦力帽的功能與此開關有關。

四、試玩遊戲

(2)天旋地轉Ⅱ（Descent Ⅱ）：

我手上的這套天旋地轉Ⅱ是必需配合Righteous 3D加速卡才能玩的版本，由於Righteous 3D加速卡的貼圖動作非常快速，因此改用搖桿控制後，反應非常靈敏，玩起來真的會讓你天旋地轉，暈頭轉向，非常有趣。現在我們來看看在這套遊戲中要如何設定搖桿控制：

①進入遊戲主選單後（圖11），請選Options選項。

圖(11)

②將Controls選為Joystick，按ESC鍵離開後再選CALIBRATE JOYSTICK，即可進行搖桿校正工作。

圖(12)

③請先將搖桿握把移到左上角，再按一下發射鈕。（圖12）

④再將搖桿握把移到右下角，按一下發射鈕。（圖13）

圖(13)

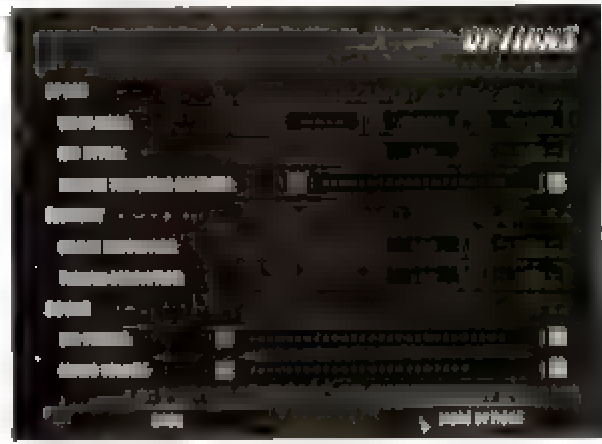
⑤最後再將搖桿握把移回中央點，按一下發射鈕即完成了搖桿的設定校正工作。（圖14）

圖(14)

(2)F-22戰機：

這套飛行戰鬥遊戲有一個好處是鍵盤與搖桿可以同時操作，而且駕駛飛機者可以選擇坐在機艙內往外看的視野，也可以選擇以第三者的立場來觀看飛機飛行的狀況（選擇這種視野可以讓你很清楚的觀看整架飛機飛行的動作、飛機是否會摘出了、飛彈發射出去的實況等等）。這套遊戲的搖桿設定也很簡單，在遊戲一開始的主選單中選取OPTION選項（圖15），此時會出現如圖16的畫面，再選取右下角的MORE…，出現圖17畫面後，在JOYSTICK選項中，將JOYSTICK類別選為「4 BUTTON JOYSTICK」即可，這套遊戲沒有搖桿校正功能，不過使用歌騰精靈世代飛行搖桿控制飛機非常靈轉，舉凡左翻、右翻、下衝、上仰、武器切換、飛彈發射盡在搖桿的掌控下。

圖(15)



圖(16)

圖(17)

五、結論

這組造型輕巧，又具有全方位功能的飛行搖桿操作起來非常容易上手，使用者在連接好搖桿後，不需要作一些複雜的設定就可以使用了，當然玩家要記得將遊戲的控制改選為搖桿，並做好校正工作，就可以輕鬆的借著這組搖桿的幫助，讓你的戰機迎空飛翔、痛宰敵機了。

這是一組適合初階使用者把玩的搖桿，由於沒有任何說明書可參考，可能有許多使用者會問：「節流閥是做甚麼用的？」、「連續發射鈕是那一個？」、「苦力帽的使用時機？」、「與那些遊戲相容？」等等，此時廠商如果能提供詳盡的說明書，會更增加這組搖桿的親和力。

3D加速卡HELIOS 3D Voodoo Permedia及3D名詞釋疑

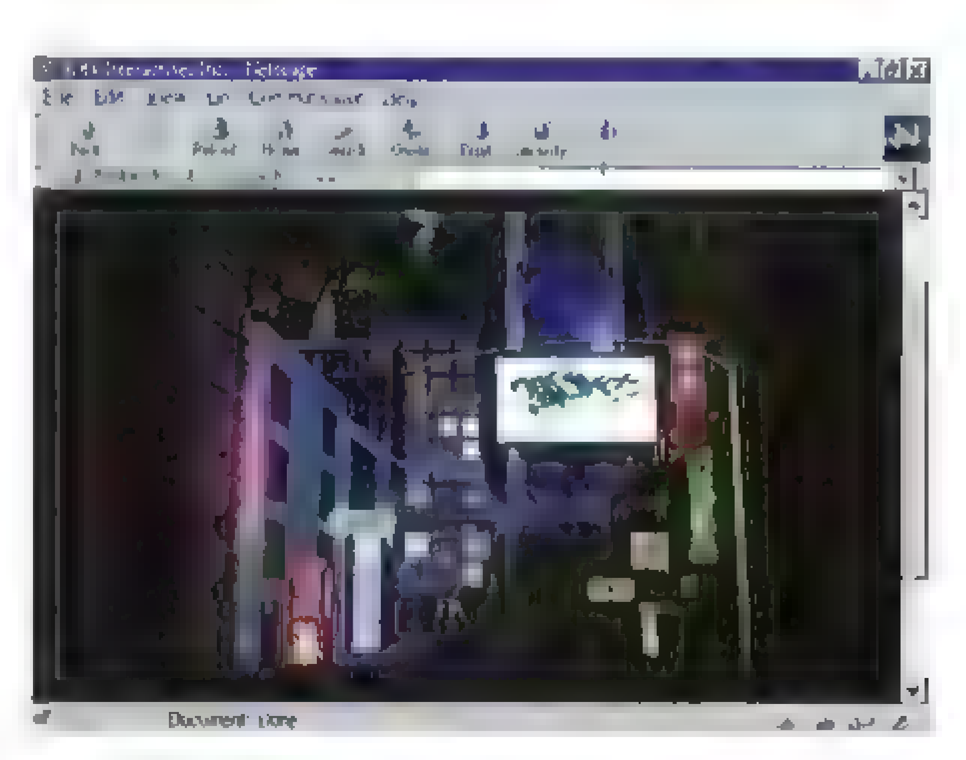
作者／俞伯翰

你還在羨慕次世代主機的3D遊戲畫面嗎？好不容易配上了一顆Pentium-233 MMX及一張數千元的顯示卡以及大量的記憶體，出來的畫面效果硬是被遊樂器給比了下去，不管如何總是無法同時擁有流暢與漂亮的畫面。為什麼？為什麼？你在心中吶喊著。其實一顆CPU在電腦中的負擔是相當大的，我們來算一算高速CPU的運算能力到底跑到哪裡去了？以執行一個遊戲來說，CPU的運算能力一部份會被分到主要程式的執行，要音效卡發出音樂、語音也需要浪費到CPU的運算，這會兒程式又要從硬碟、光碟去LOAD資料又佔用的CPU一些時間，萬一又和別人連線CPU又要處理見網路或MODEM來的資料，然後CPU又要讓遊戲畫面顯示到作處理以便顯示螢幕上。好啦！你想想看，CPU剩多少的運算資源會被分配到3D的複雜運算上。

雖然目前的週邊硬體都能有效的減輕CPU的負擔，比如說SCSI的週邊或掛上BusMaster的IDE設備，它們利用DMA傳輸將資料直接送到記憶體中，直接跳過CPU的間接處理，顯示卡上內建許多常用的繪圖運算，讓畫面能夠快速的繪製出來，但是畢竟3D畫面所需的運算多出2D畫面許多倍，單純依靠CPU的軟體顯示，為了考慮流暢度自然要在畫面上有所犧牲。目前在市面上也出現許多2D/3D的顯示卡，這些顯示卡在原本的2D的顯示晶片中加上一些3D功能的硬體支援，讓3D的畫面效果及流暢度提高的不少。不過，通常這些2D/3D合一的卡在3D的支援上並不是那麼的完整，使得效果上大打折扣。不是速度過慢就是顯現的效果不盡人意，而Microsoft在Windows 95中所用的Direct3D API原本是想要統一這個混亂的3D戰場，未料當初制訂時草率及規格一直在改變，使得硬體廠商紛紛靠上遊戲軟體廠商，讓遊戲直接支援硬體以發揮完全的硬體能力。所以萬一買到一張遊戲廠商都不太鳥的2D/3D顯示卡，那真是令人欲哭無淚⋯。

3Dfx旋風

3Dfx Voodoo的晶片組自去年發表以來，短短的半年多時間壓倒性的姿態獲得許多遊戲開發公司的首肯支援。而對於已發表的遊戲也不斷有3Dfx的更新支援Patch推出，由此可見遊戲廠商對於3Dfx的支援意願。為什麼，簡單的一個理由，完整的3D硬體支援讓遊戲能發揮最佳的效果，尤其是賽車、立體格鬥之類需要大量3D效果的GAME，3D Voodoo晶片成為軟體開發公司在支援上的第一順位。提個幾套已上市的遊戲如TombRaider、EF2000、Mech Warrior 2、MotoRacer、DieHard Trilogy、POD、Terracide、DECSENT 2等，未上市有Final Fantasy VII、Quake II、TombRaider 2、Falco n 4.0、AH64D Longbow 2、Need for Speed II SE、Star Wars:Shadows of the Empire等，支援Voodoo的遊戲公司或小組有3D Realms、Activision、Accliam、EIDOS、Interplay、ID Software、Papyrus、Parallax、Virgin、Sierra、Micropose、Microsoft等四十二家廠商，關於更多的遊戲或支援資料請參考http://www.3dfx.com。



• 3DFX的網站

這一次我們所要介紹的就是由國內中凌科技所生產的HELIOS 3D Voodoo加速卡，這片也是用3Dfx Voodoo的晶片組來生產的卡，當然所有支援3Dfx的GAME在上面都可以得到最好的效果。在早些時候幾乎沒有國內廠商生產3Dfx晶片的

加速卡，玩家通常需要自己跑去國外訂購但是通常在價格上偏高，一張價位高達六、七千元以上。而國內生產以3Dfx晶片爲基礎的加速卡通常價位約四千到五千之間，雖然價格上並非平價不過看了它的效果之後絕對划得來，加上許多公司承諾支援，且目前在市面上已有不少重量級遊戲支援Voodoo，3D Voodoo無疑是遊戲玩家的必備配備。

HELIOS 3D Voodoo

讓我們先來看看這張卡的樣子及規格，這張卡上面已經內建4MB EDORAM在上面。爲什麼要這麼多記憶體呢？因爲3D的畫面常常會用到許

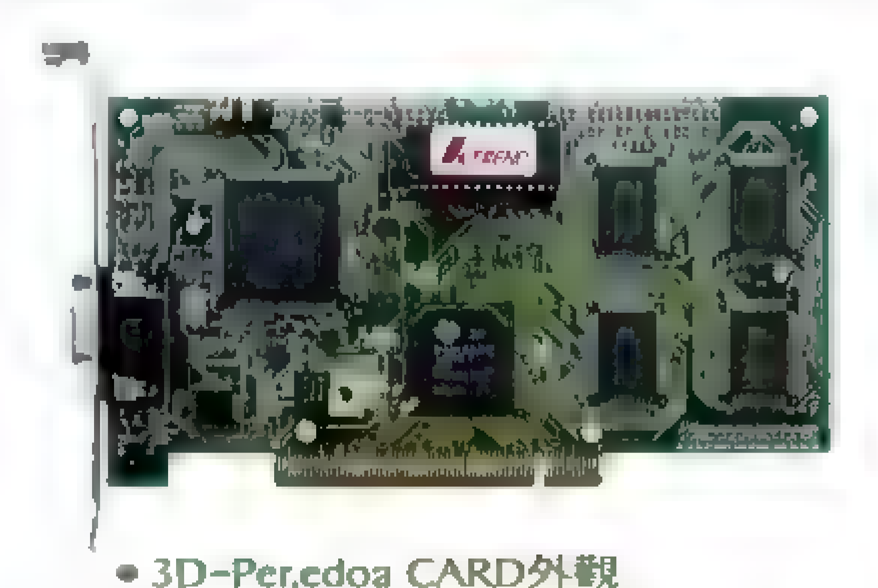
● HELIOS 3D Voodoo包裝外觀

多貼圖，而這些貼圖通常需要大量的記憶體，若是記憶體不足通常會造成畫面顯示的不正常，不只Voodoo只要是3D加速卡筆者都建議至少要有4MB的記憶體，以免顯示出來的畫面缺東缺西的。然後呢！你可以看到兩顆較大的晶片，上面印著大大的3Dfx上面那顆主要用來作材質貼圖的運算，另一顆主要來處理其他3D功能及記憶體控制等。另外你還可以看到一顆RAMDAC。HELIOS 3D Voodoo後面有兩個接頭，一個是用來將電腦上原來那張顯示卡的訊號接收進來，另一個接頭用來輸出到螢幕上。因爲HELIOS 3D Voodoo只處理3D畫面，對於一般2D畫面就無能爲力，所以你還必須擁有一張顯示卡才行，大部份的顯示卡在搭配上都沒有什麼問題除了用某些S3晶片的顯示卡，不過有這個問題可以上網路去抓修補程式。這樣的好處當然是不用放棄原來的顯示卡，並且大幅提昇3D處理能力。所以即使你只有一張普通一千元Trio64V+的顯示卡配上HELIOS 3D Voodoo，照樣可以在3D部份將六千多元的ATI 3D ProTurbo PC2TV給打的死死的。

不用說，Voodoo支援目前當紅的Direct3D。而由於目前Direct3D本身的不足，使得有些遊戲廠商開始轉而支援另一個更好的3D標準—Open-GL。Voodoo在Open-GL的部份也有適度的支援，其他像Intel 3DR、Autodesk的Heidi等，支援的3D API算是相當完善。不過在目前混亂的3D市場，筆者要提的還是遊戲能直接支援硬體是最好。

遊戲的表現呢？

在HELIOS 3D Voodoo附贈有三個遊戲，一個是SEGA的Virtua Figher PC支援DirectX 3.0版、另一個就是紅透半邊天EIDOS的古墓奇兵，還有一個也是EIDOS的Terracide（一個類似DESCENT的遊戲和沒有Voodoo的加速比較起來，Virtua Fighter畫面上並沒有加強多少，但在流暢度上確實提昇不少。而古墓奇兵不但在流暢度上大幅提昇且畫面也精細不少，比較起來Voodoo的加速版本在材質的貼圖、光影效果均有大幅明顯提昇，而許多原本的顆粒狀點也少了很多，如果將古墓奇兵的Anti-Alias選項打開，畫面會更加優秀。而另一個遊戲Terracide，更是針對Voodoo作特別的支援。由於Terracide本身支援許多廠牌的3D加速晶片，筆者用手上的ATI 3D ProTurbo（4MB SGRAM）、Matrox Mystique（2MB SGRAM）以及HELIOS 3D Voodoo跟沒有用任何



● 3D-Per,edoa CARD外觀

硬體幾個情況比較起來，除了流暢度外Voodoo加速版在各種光線效果（Terracide裡面用了許多光線來製造科幻的效果）的展現上更是無人能及，畫面可以用「炫」來形容，相形之下ATI、Matrox所表現出來的畫面就遜色許多。另外筆者還測試了一套MoroRacer的機車賽車遊戲，MotoRacer並雖然沒有針對Voodoo去作加速只支援Direct3D的規格，不過和3D ProTurbo卡沒有支援Color Key的Transparent功能而產生的部份黑影，跟Mystique無法使用Filter的選項，Voodoo仍舊是擁有最佳的畫面呈現以及流暢度。筆者的感覺上使用Voodoo在MotoRacer對於弧度較大的彎道時過彎上會比較順利，對鍵盤的反應也比較快。再加上筆者另外測試的幾個遊戲比較起來，加上Voodoo之後，單純支援Direct3D的GAME至少在流暢度上多有提昇，而在效果上會好那麼一

點點，要是碰上直接有支援Voodoo的GAME，你就等著你的同學或朋友流口水吧！

3D名詞釋疑

爲了避免讀者將來看到3D規格一頭霧水，讓我們先來瞭解一下3D有關的相關名詞：

◈3D API 3D應用程式設計介面

API是Application Programming Interface的縮寫。對於撰寫支援各種硬體設備或作業系統的程式而言，API是許多函式的大集合。一個3D API能讓程式設計師所製作的3D軟體去呼叫API內的函式，然後API函式就會去和硬體的驅動程式溝通利用到3D晶片內的強大功能。所以如果是一個在支援度較差的3D API，會造成程式開發人員的困擾，因爲對許多3D晶片上的支援會造成困難。目前幾種主流的3D API，包括有Direct3D/Reality Lab，OpenGL，3DR，RenderWare，BRender，Glide/3Dfx及QuickDraw 3D Rave等。

◈Alpha Blending Alpha值調合處理

簡單來說這是一種讓3D物件產生透明感的技術。一個在螢幕上顯示的3D物件，每個像素中通常都會有紅、綠、藍三組數值。若3D環境中允許像素能擁有一組alpha值，我們就稱它擁有一個alpha channel。Alpha值的內容，是記載像素的透明度。這樣一來使得每一個物件都可以擁有不同的透明程度。比如說，玻璃會擁有很高的透明度，而一塊木頭可能就沒什麼透明度可言。Alpha blending這個功能，就是處理兩個物件在螢幕畫面上「疊」再一起的時候，還會將alpha值給列入考慮，使其呈現接近眞實世界的效果。比如說，在水中見到敵人的接近，這時就是水和敵人的疊合，alpha blending就會將敵人予以模糊化程序處理，就如同我們在水中見到的樣子。假如3D加速卡支援了這項功能，開發者只需定義出每個3D物件的透明度，其餘的工作就交給加速卡來做就行了，就可以省去利用大量CPU運算來作Alpha blending。（其實還有另外一種讓物件顯示透明感的技術叫Color Key，基本上它是將一個顏色定義爲透明，跟alpha-blending的256階透明度比較起來是簡單多了，當然在效果上…）。

◈Depth Cueing景深效果處理

Depth Cueing（景深效果處理）則是在物件遠離觀測者的位置時，降低物件顏色與強度的一項功能。例如說，當一個物體漸漸遠離我們的視線越來越遠時，它看起來就會逐漸地看不太清楚。

◈Fog Effect霧化效果處理

顧名思義，它的功能就是將一塊指定的區域籠罩在一股煙霧瀰漫之中的效果，程式設計師可以自由調整霧的範圍、程度、顏色等其他參數，再來就交由3D晶片去負責將結果計算出來。

Depth Cueing跟Fog Effect這兩項功能，對於決定「立體空間」的外觀顯示，有相當大的幫助。它們讓開發人員在設計3D世界時，可以毫無顧忌地將空間向四面八方延伸，使用者也不會有分辨物件距離的問題，讓虛擬出來的世界更接近眞實的世界。

◈Double Buffering雙重緩衝區處理

絕大多數有支援OpenGL的3D加速卡都會提供二組的影像畫面資訊——一組會顯示出來，另一組則不會。這兩組影像畫面資訊通常被稱爲front buffer和back buffer。要顯示流暢的3D動畫，就得藉助雙重緩衝處理，這項功能讓顯示卡用front buffer存放正在顯示的這格畫面，而同時下一格畫面已經在back buffer中待命。然後顯示卡會將兩個buffer互換，back buffer的畫面會顯示出來，且同時再於front buffer中畫好下一格待命，如此形成一種互補的工作方式不斷進行，以快速反應畫面的快速改變。

◈Heidi

Heidi的定位，主要是在開發3D圖形應用的許多方面，扮演著協調運作的一個重要角色，這是一個由Autodesk提出來的規格。就圖形處理工作的管理方面，像是算圖、著色、複製等作業，以及程式內部的資料傳輸提供而言，Heidi提供給應用軟體一種動態化組織架構的管理方式。目前採用Heidi系統的應用程式，包括有Kinetix的3D Studio MAX動畫製作軟體，和Autodesk爲AutoCAD R13所開發的WHIP加速驅動程式。

◈MIP Mapping MIP貼圖處理

在顯示一個3D世界中，MIP貼圖處理又是一個重要的部份。這項材質貼圖的技術，是依據不同精細度的要求，而使用不同版本的材質圖樣進行貼圖。當物件移近或遠離使用者時，會在物件表面貼上相對應的材質圖案，於是讓物件呈現出更高階、更加眞實的效果。假如物件逐漸遠離，依據這種處理方式，程式就會貼上較單純、細緻度低的材質圖樣，進而提昇圖形處理的整體效率。

◈Perspective Correction透視角修正處理

要讓一個經過材質貼圖處理的3D物件，有著相當眞實的外貌，這項處理手續可說是不能缺少。它是藉由數學運算的方式，以確保貼在物件上的部份影像圖，會向透視的消失點作出正確的收斂顯示效果。這樣一來才會讓你的物件不管從任何一個角度去觀察，物件上的貼圖或紋路有正確的收斂。由於這項工作十分倚重處理器的能力，所以對新一代的3D加速器而言，這個功能也是相當地重要。有了它，3D加速器才能保持影像的眞實效果。

◈Shading : Flat,Gouraud,and Texture Mapping
◈著色處理：平面著色、高氏著色及材質貼圖

絕大多數的3D物件是由多邊型（polygon）所建構而成，它們都必須經過某些著色處理的手續，才不會以線架構（wire frame）的面目示人。Flat shading是最簡單、也是最快速的著色方法，每個多邊形都會被指定一個單一且沒有變化的顏色。這種方法雖會產生出不真實的效果，不過它非常適用於快速成圖作業（quick rendering）及其它要求速度重於細緻度的場合。Gouraud Shading就稍爲好一點。在多邊型上的每一點都會被指定一組色調（hue）值，同時將多邊型著上平順的漸層色。這是產生光源效果最快的一種方法。例如說，某個多邊型的顏色，是一組淺紅色到深紅色的漸層。

◈Texture mapping

是在物件著色方面最引人注意、也最擬眞的方法，同時也多爲目前的遊戲軟體所採用。一份圖像（可以是數位化影像、小圖樣或點陣圖影像）會被貼到多邊型上。在賽車遊戲的開發上，可能也會用這項技術來繪製輪胎胎面及車體塗裝。

◈Video texture mapping（動態材質貼圖）

是目前最正點的材質貼圖效果，具有此種功能的影像加速卡，是採用高速的影像處理方式，將一段連續的影像（可能是即時運算，或來自一個AVI或MPEG的檔案）以材質的方法處理，然後貼到3D物件的表面上去。例如在賽車遊戲中，在擋風玻璃上貼一段連續的天空動畫，就能做出類似即時反射環境貼圖的效果。

◈Texture Map Interpolation（Filtering）
◈材質影像插補處理（濾化處理）

當材質被貼到螢幕所顯示的一個3D模型上時，材質處理器必需決定那個圖素要貼到那個像素的位置。由於材質是2D圖片，而模型是3D物件，所以通常圖素的範圍與像素範圍不會是恰恰好相同的。此時要解決這個像素的貼圖問題，就得藉差補處理的方式來解決。而這種處理的方式共分三種：Nearest Neighbor，Bilinear以及Trilinear。

◈Nearest Neighbor近鄰取樣處理

是一種較簡單材質影像插補的處理方式，會使用涵蓋像素最多部份的圖素來貼圖。換句話說就是哪一個圖素壓到最多的像素，就用那個圖素來貼圖這種處理方式常被用於3D遊戲開發，因爲速度會比較快，不過材質的品質較差。

◈Bilinear Interpolation雙線性插補處理

是一種較好材質影像插補的處理方式，會先找出最接近像素的四個圖素，然後在它們之間作差補效果，最後產生的結果才會被貼到像素的位置上，這樣一來就比較不會看到大大的像素呈現到螢幕上。這種處理方式較適用於有點景深的靜態影像，不過無法提供影像的最佳品質，同時也不適用於移動中的物件，像是視覺模擬方面等應用。

◈Trilinear Interpolation三線性插補處理

是一種更複雜材質影像插補的處理方式，會用到相當多的材質影像，而每張的大小恰好會是另一張的四分之一。例如說，假設有一張材質影像是512×512個圖素，第二張就會是256×256個圖素，第三張就會是128×128個圖素…等等，總之最小的一張是1×1。藉由這些多重解析度的材質影像，當遇到景深極大的場景時（如飛行模擬），就能提供高品質的貼圖效果。一個雙線性需作三次混合，而三線性就得作七次混合處理，所以每個像素就需要多用2又1/3倍以上的計算時間。除此之外，因爲Tri-linear一次要讀入八個圖素，所以與雙線性一次讀四個的需求相較之下，還需要兩倍大的記憶體頻寬。但是Trilinear Interpolation可以提供最高的貼圖品質，因爲它會去除材質的柔化處理（aliasing）（又稱「閃爍」（sparkle）效果，因爲顯示時會讓像素一閃一閃的）。對於需要動態物件或景深不小的場景等應用方面而言，唯有Trilinear Interpolation才能提供可接受的材質品質。

◈Z Buffer

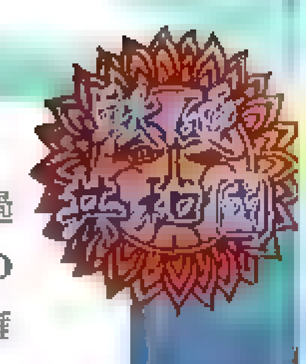
在3D環境中每個像素中會利用一組位元資料用來定義像素在顯示時的深淺度（即Z軸座標值）。在Z buffer所用的位元數越高，則代表該顯示卡所提供的物件深淺感也越精確。一般的3D加速卡僅能支源到16-bit或24-bit的Z buffer，r就這樣來說也算足夠，不過高階的卡更可支援到32-bit的Z buffer。當然啦，對一個含有很多物件相接的較複雜3D模型而言，能擁有較多的位元數來表現深度感是相當重要的事情。例如一台500公尺長的飛機，其管線之間僅相距5公分的距離，24-bit的Z buffer將無法提供足夠的精確性讓我們從某些視角能清楚地辨別二條管線的前後順序。當顯示卡嘗試要顯示這二條管線時，它會試著一次將二個同時顯示出來，因而產生令人討厭的閃爍現象。若使用32-bits作爲Z buffer就能避免閃爍現象發生。

◈Z-buffering

Z-Buffering是在爲物件進行著色時，執行「隱藏面消除」工作的一項技術，所以隱藏在物件背後的部份就不會被顯示出來。加速卡若有直接提供Z-Buffering功能，則應用軟體就能免去演算「隱藏面消除」這項重任的負擔。

另外還有一塊HELIOS 3D Permedia的3D加速卡，不過這張卡的定位和Voodoo不太一樣。上面用的是TI P4010GFN Permedia晶片（你也可以見到掛3Dlab的Permedia的晶片，這是因爲3Dlab授權給TI生產），這個晶片是一張2D/3D合一的顯示卡硬體上完全支援Open-GL及Direct3D，除了玩遊戲之外其實它也可當作入門級3D工作站的顯示卡，由於它同時涵蓋專業用途及娛樂用途再加上價位上的低廉（指和專業3D卡比），可以說

硬體篇

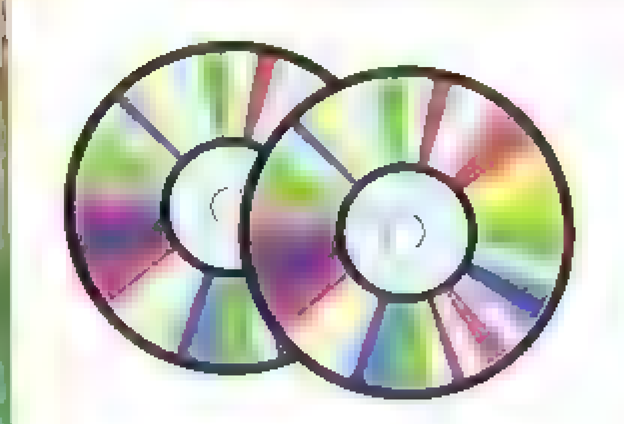


是一張魚與熊掌兼得的一張超值卡，在這個價位等級中硬體上可爲「強悍」。雖然它在娛樂用途上仍是趨於Voodoo之後，不過跟其它的2D/3D卡比較起來仍舊超出不少。要是用到支援Open-GL的GAME（如GL-Quake），在它完全支援Open-GL的情況下表現一定是出鋭拔粹。Permedia用的是SGRAM，筆者手上的版本是2MB SGRAM，不過還是建議至少使用4MB以上的記憶體。不過呢，由於在價位上並不「平價」（跟其他專業3D卡來比是很便宜），使用者應該會偏向同時想擁有專業3D能力及娛樂用途的使用者。

比較表

名　　稱	HELIOS 3D Voodoo
產品簡述	使用3Dfx Voodoo加速晶片，不過需要配合一張獨立的顯示卡。因爲Voodoo並不具備2D顯示的功能。在安裝上相當容易支援PnP，所以只要卡插上主機板，灌好驅動程式（Win95下）。遊戲上就可以直接利用此卡的超強功能。
主機需求	P90以上之CPU 16MB 主記憶體 Win95作業系統 & Direct 3D 符合PCI 2.0或2.1之主機板 2D 顯示卡
硬體特色	內建 4MB EDORAM 遠端霧化功能 雙線過濾貼圖 階層式材質柔化 材質向量式調整 硬體 Z-buffering 鋸齒邊緣修整功能 每秒二百萬個三角多邊型計算
優　　點	在各項遊戲的測試中，所得數據幾乎是無人能出其右，而且由於其功能強大，很受遊戲開發者的支持。即使不針對其硬體直接支援，在Direct3D仍然相當出色。以目前娛樂3D卡的領域來說，無論在性能或支援度都是當今霸主。
缺　　點	在使用時會產生那兩顆大大的晶片會發出相當的高熱，所以在散熱上要注意。需有一塊2D顯示卡搭配，增加玩家成本。（這是對本來沒有顯示卡的人來說，不過對已有顯示卡的人反而是個優點，不用拋棄舊卡即可提昇3D效果）

名　　稱	HELIOS 3D Permedia
產品簡述	使用TI的Permedia 3D晶片,而且搭配上獨特的Glint Delta幾何運算晶片，使得硬體功能也相當受人矚目，而且硬體完全支援OpenGL與Direct 3D，所以不論是工作上的需求或遊戲娛樂上的享受都可以完美的演出！
主機需求	P 100以上之CPU 16MB 主記憶體 Win95 or NT作業系統 符合PCI 2.0或2.1之主機板
硬體特色	Hi-color 3D Render & 16 Bit Z-buffer 3D全模式下提供Double Buffer 2D解析度極限至1600*1200 256 Color,1280*1024 True Color 3D解析度極限至1280*1026 Hi Color 硬體完全支援OpenGL 硬體完全支援Direct 3D 每秒可處理六十萬個Polygon. 硬體加速處理MPEG,VCD視訊播放（可動態縮放）
優　　點	一張兼具3D專業工作與娛樂的兩用卡,，以經濟的眼光來看的話，算是一張相當超值的顯示卡，魚與熊掌兼得的最佳選擇！
缺　　點	不過對一般使用者來說價位仍屬偏高DOS下不支援VESA 2.0模式

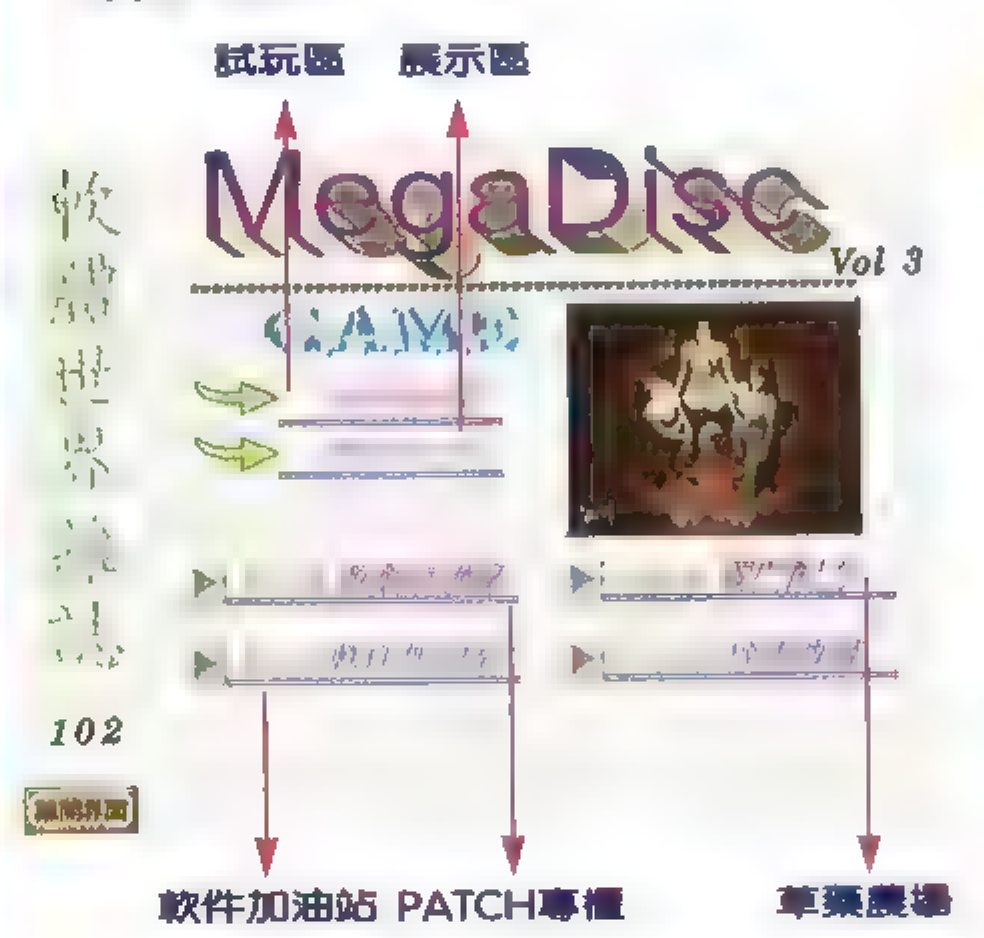


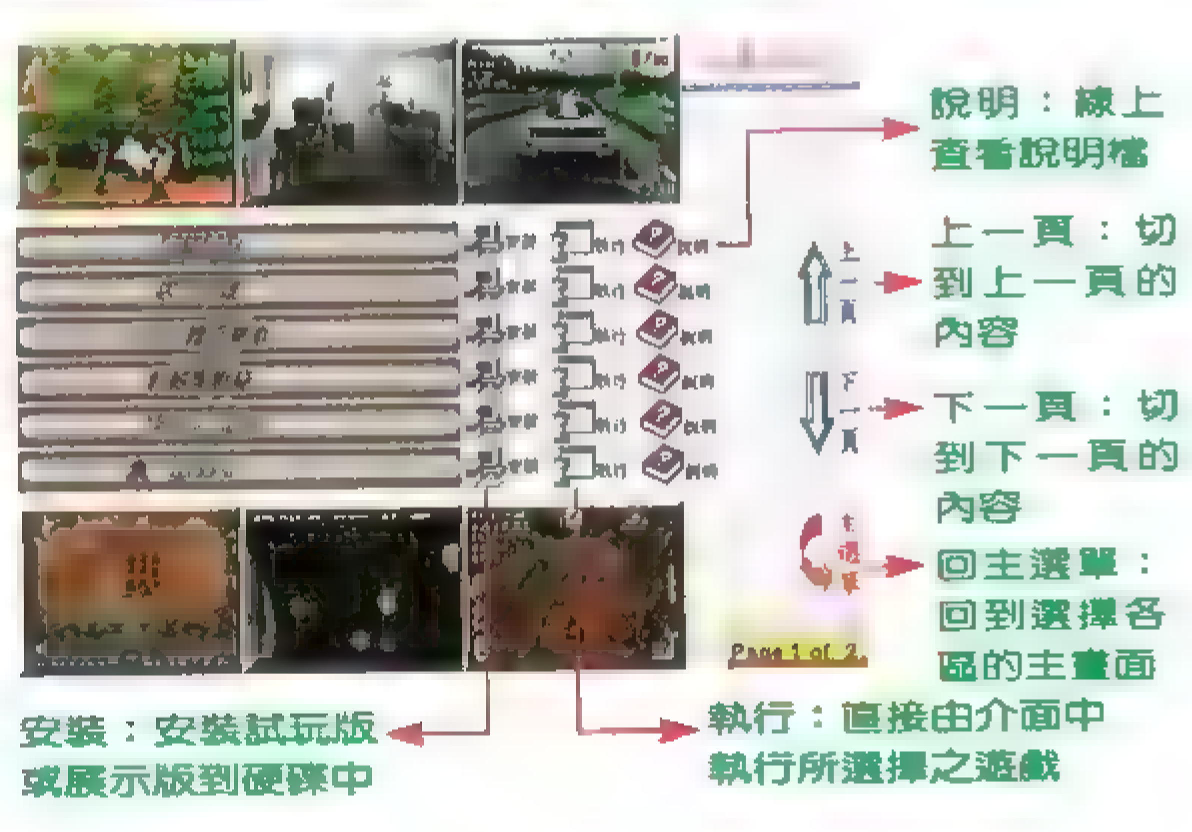
MegaDisc小棧

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啓動指令。

MegaDisc使用步驟

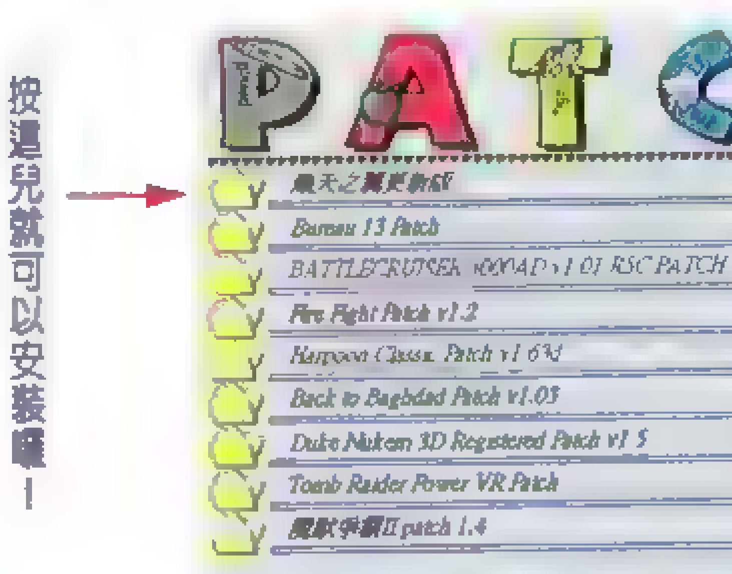
- 將本期附贈的Mega Disc放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。
- 鍵入執行指令SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。
- 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。
- 進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C: \GAME \F22。

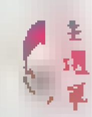




- 試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。
- 在軟件加油站、草藥農場、PATCH專櫃中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將PATCH或軟體載入硬碟。

按這兒就可以安裝囉！





● **附註說明：**

1. 若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。
2. 在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常。
3. 若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值為聲霸卡(220,7,1)
4. 若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版的文字介面。
5. 本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。
6. 本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，敬請讀者詳閱各軟體之使用說明(README檔)；不便之處，敬請見諒。
7. 執行MegaDisc所需的硬體要求為：586-100以上，16MB RAM. ...當然還要有一台光碟機。

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩版

阿貓阿狗	DOS	\TUNTOWN\INSTALL.BAT
痞子英雄	DOS	\ANIMAL\INSTALL.BAT
97 GT職業賽車	DOS	\GT97DEMO\GTRACING.EXE
[illegible]戰錄	DOS	\SHENWEN\INSTALL.BAT
NEBULA FIGHTER	DOS	\NEBULA\GO.BAT
美國職棒大聯盟 98	WIN95	\TP98DEMO\TP98DEMO.EXE
IGNITION	WIN95	\IGNDEMO\IGN_DEMO.EXE
WORLD WIDE SOCCER '98	WIN95	\WWS-DEMO\WWS.EXE
TAKE NO PRISONERS	WIN95	\TNPDEMO\SETUP.EXE

阿貓阿狗

設計公司：DOMO
發行公司：大宇
遊戲類型：RPG
系統需求：486以上、4MB
執行程式：\TUNTOWN\INSTALL.BAT

聽到『阿貓阿狗』這個名字就知道遊戲中免不了有一堆造型各異的貓狗們。你能想像嗎？光是這些小貓小狗們的種類就高達四十幾種！除了不同的動物外，還有許多個性迥異的角色，在遊戲過程中，玩家將會陸續看到這些角色一一出場，而且每一個動物、角色都有豐富生動的肢體語言，讓人不覺莞爾！

遊戲充滿了不同的變化，像外星人的金字塔、神秘的鬼屋之謎、貓群幕後操控者『貓王』的真面目、可愛大使眞夢的本尊和樂樂的幽靈叔叔、從大都市來任性刁蠻的小千金以及她的玩偶兵團，老古板的訓導主任『木桶教皇』和樂樂的大對決，大都市企業的邪惡陰謀…等等，題材廣泛新鮮，保證前所未見，不過還是要玩家一一去發現，才能體會出遊戲的最大樂趣。

痞子英雄

國外發行：OCEAN
國內代理：英特衛
遊戲類型：冒險
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
執行程式：\ANIMAL\INSTALL.EXE

痞子英雄的故事內容都發生在點心世界裡，因為有個大陰謀悄悄進行著，點心城的長期領導者被綁架了，而且是在選舉的前夕，使得城市裡的蔬菜們各個情緒激動而胡桃們則是瀕臨崩潰，而發酵乳們則因離開冰箱太久而大感不適，除非有人能即時阻止否則將會有難以想像災難發生，而遊戲過程當有許多有趣的謎題設計，實在是讓人不得不佩服設計者的想像力及天馬行空的創造力。

97 GT體感賽車

國外發行：OCEAN
國內代理：英特衛
遊戲類型：運動
系統需求：486DX2-66、16MB RAM
執行程式：\GT97DEMO\GTRACING.EXE

CONTROL KE

↑	加速
↓	減速
←	左轉
→	右轉

[illegible]

發行公司：智冠科技
遊戲類型：戰略模擬
系統需求：486/8MB RAM
執行程式：\SHENWEN\INSTALL.BAT

一、劇情簡介

一個軟弱的少年，陰錯陽差地使得遠古的魔神復生，並得到了祂部份的魔力捲入了五千年前的神話大戰之中…

這一次，軒轅黃帝戰死，魔神復活的烈燄，燒盡了神州。

少年成了大家唯一的希望，被誤認為救世主的他，有辦法帶領大家扭轉乾坤，並從中學到真正的愛與勇氣嗎？

二、在遊戲中按F1鍵可觀看線上輔助說明。

三、只要努力玩試玩版，回答回函上的問題並寫下對遊戲的建議，將有機會獲得「軒轅聖戰錄」正試版遊戲一套喔！

NEBULA FIGHTER

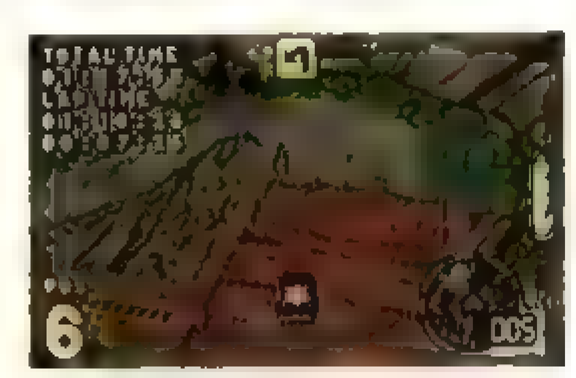
國外發行：IONOS
國內代理：未定
遊戲類型：射擊
系統需求：486DX266、8MB RAM
執行程式：\NEBULA\GO.BAT

CONTROL KE

↑↓←→	方向移動
CTRL	開火
SHIFT	丟炸彈

IGNITION

國外發行：VIRGIN UK
國內代理：未定
遊戲類型：賽車
系統需求：486DX266、8MB RAM
執行程式：\IGNDEMO\IGN_DEMO.EXE

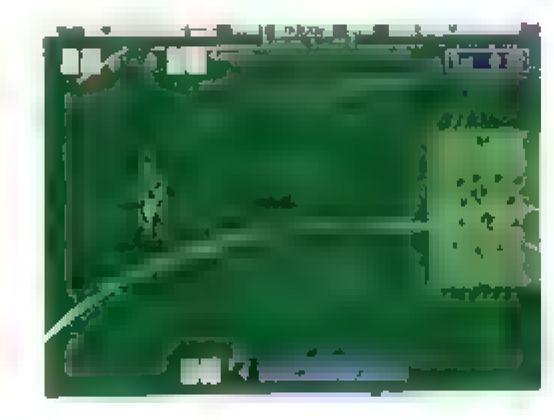


CONTROL KE

↑	加速
↓	減速
←	左轉
→	右轉
[illegible]	切換高檔
[illegible]	切換低檔

WORLD WIDE SOCCER '98

國外發行：SEGA
國內代理：鼎昌
遊戲類型：運動
系統需求：486DX4-100、8MB RAM
執行程式：\WWS_DEMO\WWS.EXE



CONTROL KE

↑↓←→	方向移動
C	遠距離傳球
Z	射門
X	短距離傳球
SHIFT	加速（配合方向鍵）
ENTER	暫停

TAKE NO PRISONERS

國外發行：RAVEN
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486DX4-100、8MB RAM
執行程式：\TNPDEMO\SETUP EX

CONTROL KE

↑↓←→	方向移動
F1	輔助說明
CTRL	開火／攻擊
X	短距離傳球
SHIFT	加速前進／後退
ESC	加速模式開／關
[illegible]	跳躍
T	交談
C	臥倒
D	站立
Q A	武器選擇
W S	物品選擇
ENTER	使用物品
BACKSPACE	使用救護箱

網路夜未眠

牛蛙法蘭克

〔網景公司總部〕

「......因此，Netscape4.0是完全結合了個人以及企業需要的一套全能型網路流覽器。不但可以讓個人使用者在上網時獲得前所未有的方便，以及增加了多種的多媒體聲光支援，更可以讓小型企業在資庫前端以及員工之間的Email系統得到完整的解決方案，所以，我們決定就稱它為通訊家(Communicator)上市!」「啪啪啪啪....」台下響起了各界記者及網景員工的熱烈掌聲。

〔微軟公司總部〕

主管甲:「老大，我們的IE4.0Beta已經可以動了!」

蓋茲:「...好吧! 在網景公司的通訊家上市後一天跟著上市!」

主管乙:「哇! 好狠啊!」

總工程師:「那當然，想想看我們的IE，在經過這麼多苦難之後終於可以有機會追上討厭的網景，當然要重重地打擊一下他們，免得讓他們以為會寫各種不同平台的流覽器和Web伺服器就可以獨霸天下! 想想看新的IE，只要Netscape有的功能我們全加進來了，且又把咱們計劃了一年多的網路時代使用者介面落實了進去，想必這次一定可以把網景公司的市場占有率大大地向下拉一把。」

蓋茲:「沒錯，大家乾一杯吧!」

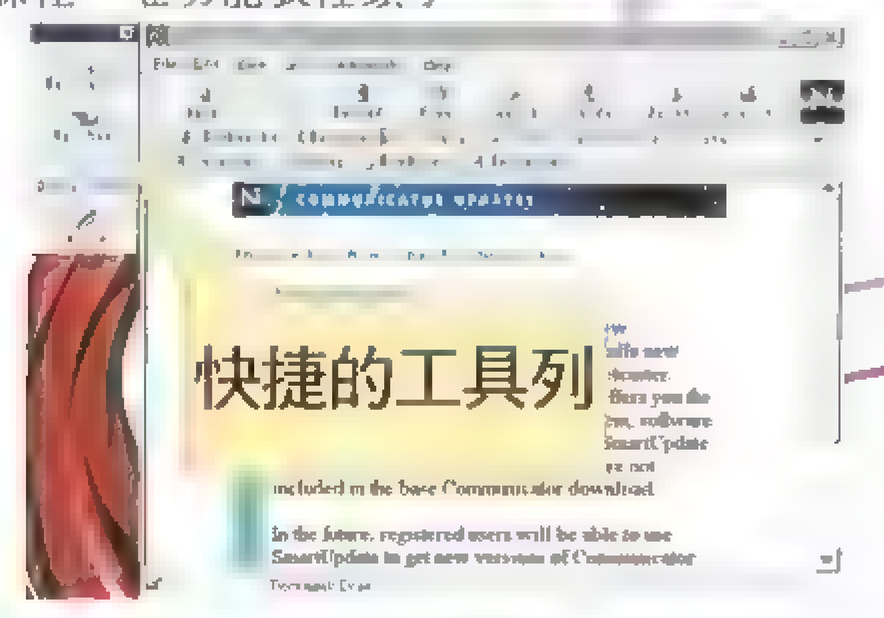
於是全公司的人拿著酒杯，對著全新的IE4.0Preview2感動地流淚......

☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆

以上的內容雖屬虛構，但是還算合理地反應出這次二大流覽器之爭的重要性以及激烈性! 在七月分，家公司不約而同地以極短的時差推出新版的流覽器，而且微軟公司更把新的流覽介面加入了新版的IE之中，讓您的95脫胎換骨一番! 由此可見微軟公司勢在必得的態勢! 今天筆者就向大家介紹一下這二套流覽器的概況吧!

網景通訊家功能齊全

Netscape4.0通訊家是Netscape公司專為一般使用者以及小型企業中的通訊工作而整合設計的通訊軟體，和從前版本的最大不同之處在於更加完整好用的InterNet流覽功能! 本版通訊家的使用者界面也總算有了一些改進，把信件功能，閒群組讀取功能以及HomePage編寫功能數大功能獨立列為一個浮動式工具列，不再像從前一樣躲在一堆功能表裡頭了。



完整版的Netscape包括了許多的媒體支援功能，但是如果您不是很需要的話可以試試看網路上各大FTP站所放的一般版本，大約只有九百KByte，或者您也可以購買市售的光碟來安裝。功具列上有數個按鈕，其中的Navigator就是WWW流覽器本身; Composer就是HTML檔案編輯器; MailBox與Discussions就是閱讀信件和新聞群組的工具; Conference就是以往的CoolTalk，是和微軟公司的NetMeeting差不多的東西。當然，本版的通訊家也特別地把斷線後閱讀的功能再加強，只要您在<檔案>功能表中選擇<GO Offline>功能就可以輕易地利用這項功能，這可以讓您上線拿完想看的資料後便先行掛斷電話以省下電話費。當然，只要您啓動ProFileManager(個人設定管理器)就可以編輯您的專屬設定，包括了您個人的愛好設定以及您個人的電子郵件存放目錄，

這也意謂着只要利用ProfileManager，就可以在Netscape之中創造多人使用的環境，每個人都有個人專屬的設定(但是沒有提供個人安全設定，也就是每個使用者仍然可以偷窺到別人的檔案)。

Email及News超級管理員

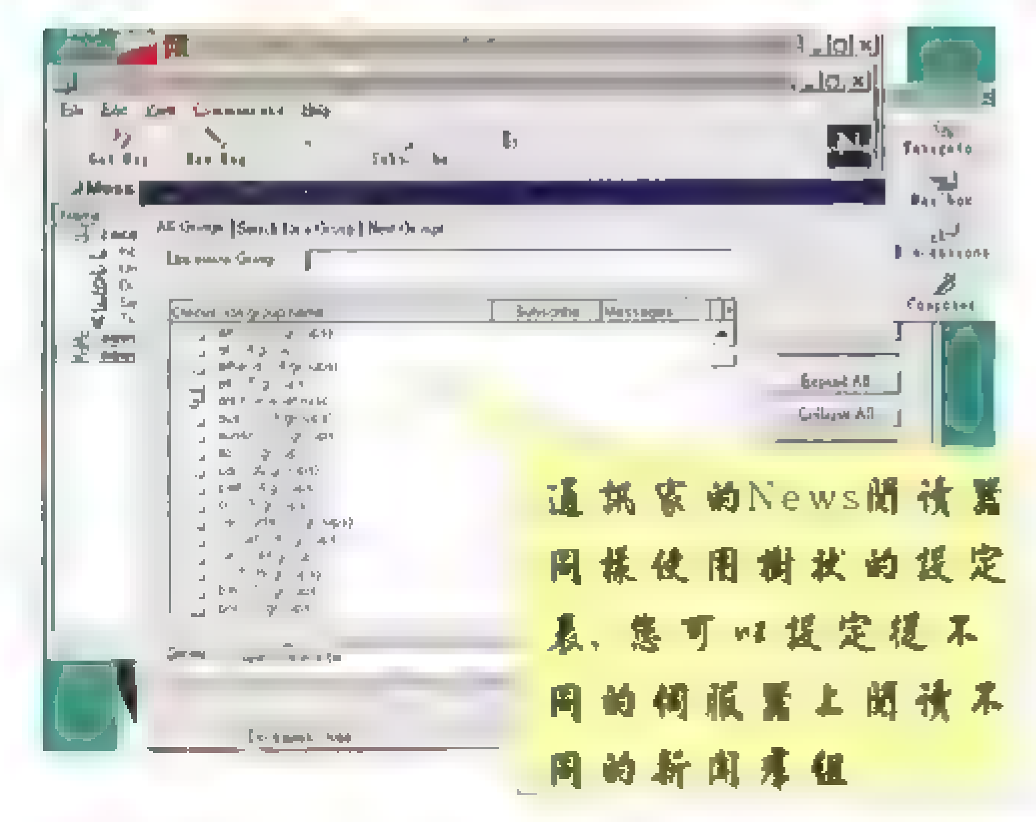
當您在工具列上按下MailBox或者是Disscussions按鈕就會啓動通訊家內建的讀信及新聞群組閱讀程式，剛才您的帳號及密碼設定您可以在啓動MailBox時設定或者是利用Navigator本身的樹狀設定選單來設定。

類似於Windows檔案總管的樹狀設定選單，所有通訊家的設定都在此處。

Netscape本身的樹狀設定選單把各種功能設定都分門別類地列出來，您可以在此設定相當多的選項。本版的讀信程式功能相當完整，您可以使用POP3或者是IMAP二種不同的方式來和信件主機溝通，而本程式也內建了一個信件過濾器可以讓您將收到的信件自動分門別類依照您指定的條件放到不同的目錄中。Discussion也可以在樹狀條列表中設定，您只要指定好您的News伺服器及回信住址等設定即可。和

Netscape的讀信程式支援了現有的大部分多媒體信件格式，因此無論是News或信件都可以有精采的表現。

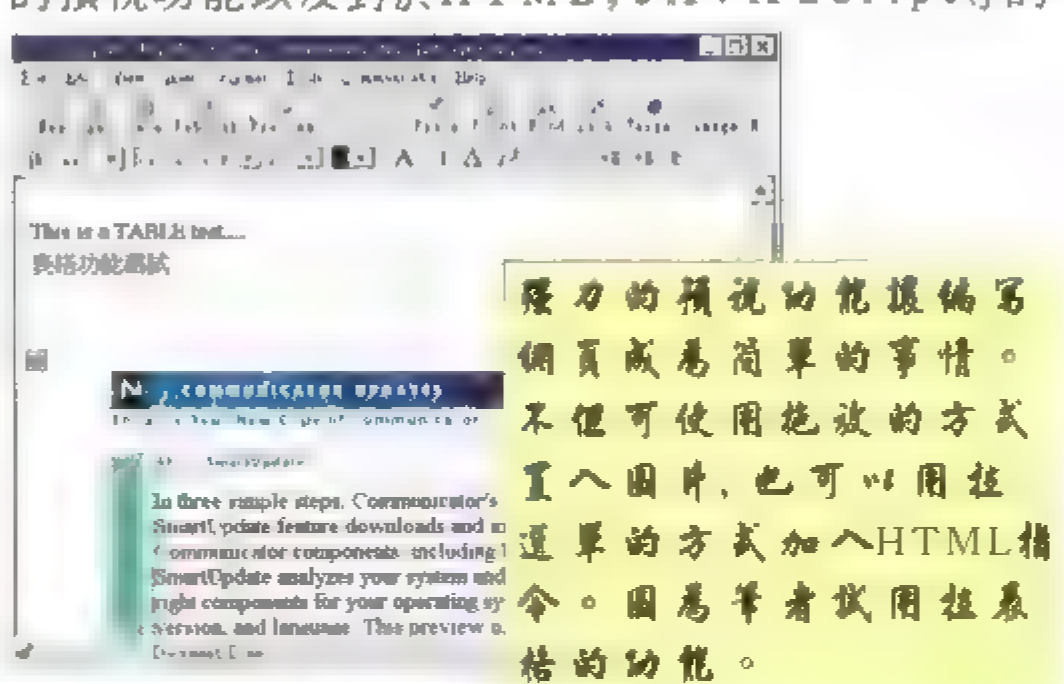
所有的News讀取程式一樣，程式會先把所有的討論群組名稱先抓回來，您再選擇您想訂閱的群組即可開


通訊家的News閱讀器同樣使用樹狀的設定表，您可以設定從不同的伺服器上閱讀不同的新聞群組

始傳信回來看。當然，無論是IE或Netscape的讀信程式都是百分之百支援多媒體信件傳輸的，您可以在信件中夾帶(Attach)其它的資料(如音樂、圖片檔等)，甚至可以直接在信件中加入圖片或者是一個網頁的內容。只要對方使用的讀信程式有支援，您可以輕易地編出一封圖文並茂的信件讓親朋好友欣賞一番。

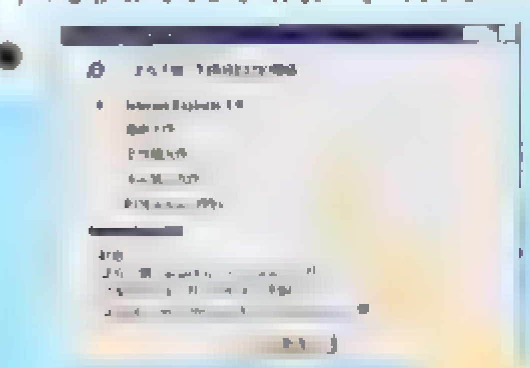
超級網頁編輯器

這個版本的通訊家所提供的Composor和NetscapeGolden(黃金體驗版)是差不多的，強力的預視功能以及對於HTML，JAVA Script等的


強力的預視功能讓編寫網頁成爲簡單的事情。不但可使用拖放的方式置入圖片，也可以用拉選單的方式加入HTML指令。圖爲筆者試用拉表格的功能。

支援是本編輯器的最大特色，它可以讓寫WebPage成爲一件方便輕鬆的事，您不必再親自背一堆指令，翻書找半天，胡寫瞎寫到最後才發現做出來的效果不是您要的……因爲這個版本的Composor支援了幾乎所有的HTML重要指令，您只要用選單選擇您要的效果就可以立即在編寫區看到預覽的結果。而且本編輯器也支援使用拖拉的方法把物件丟進您的網頁中，比如說您想在畫面中央放一張圖，您可以直接把那張圖從檔案管理員或其它支援程式中拖到您正在編寫的網頁之中，要是再多加些功能可就要直逼Word了！

MSIE4.0在筆者截稿時正好推出中文版4.0Preview2，微軟公司也已經在各地便利超商以及軟硬體販售點出貨。事實上，IE也和Netscape同樣地可以直接由網路免費下載，但是因爲完整版的IE足足有20MB以上(和加了完整Plugin的Netscape有得拚了)，所以爲了方便上網的新手們以及Modem速度不夠快的玩家們，才有光碟版的出現。



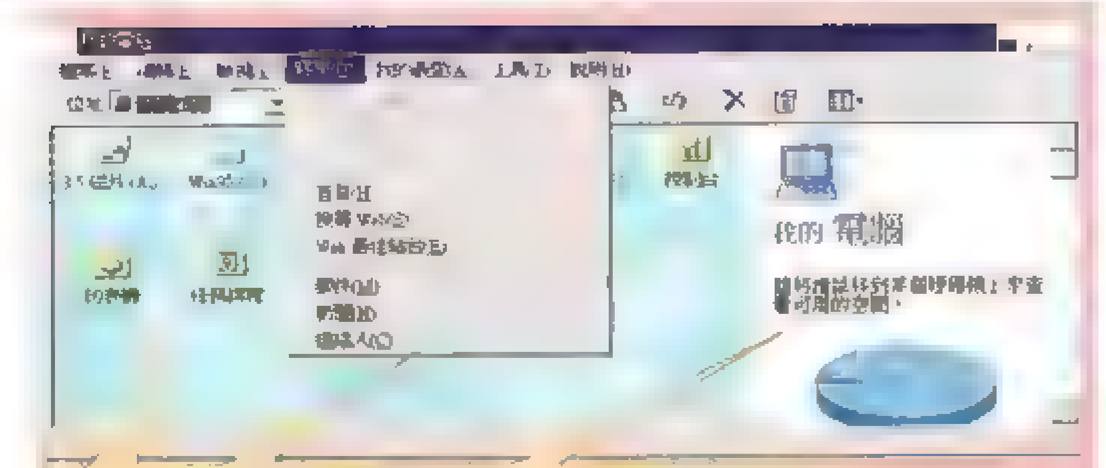
IE的網路安裝：

IE的網路安裝十分方便，您只要到微軟公司的網頁上就可以抓回安裝程式，安裝程式本身相當小，但是這個安裝程式本身並不包括檔案資料，所以它還會要求您從適合的FTP站台上選擇一個做爲下載檔案資料用。檔案資料十分大，若是您選用全部安裝甚至會高達20MB，想利用網路安裝的人請先考慮好。或者請您有數位專線可用的朋友先幫您抓回完整安裝檔回來用。

本版的IE可說是微軟公司的一個重要里程碑！它不僅僅只是一個Web流覽器，更是一個全新的人機界面概念的實現！只要您裝上它，您的桌面馬上搖身一變成爲微軟公司專爲網路族所訂製的全新操作界面！就如同筆者在今年初的網路專欄中所提過的一般，微軟公司終於把這個全新的介面做出來了！這個新的介面有幾個特點是使用者應該適應且注意的，它會讓您在操作上更加得心應手：

1．從前「滑鼠左鍵連按二次」的啓動程式法不再存在了！整個桌面變得有如流覽器中一般，滑鼠在一般地區仍然是箭頭，但是一旦游標移動到可以選擇/啓動的物件上方時，會自動變爲手指，並且跳出這個物件的功能說明(就像您在流覽網頁時一般)，此時，您只要輕輕按一下滑鼠即可啓動該物件。

2．每一個視窗都具備有網路流覽的功能以及界面！您可以點開「我的電腦」試看看，就可以發現，除了多了一些說明及磁碟狀庇功能外，在視窗的工具列上，變得有如網頁流覽器一般，有前進/後退以及流覽網頁、流覽新聞群組、收信的功能表，也就是

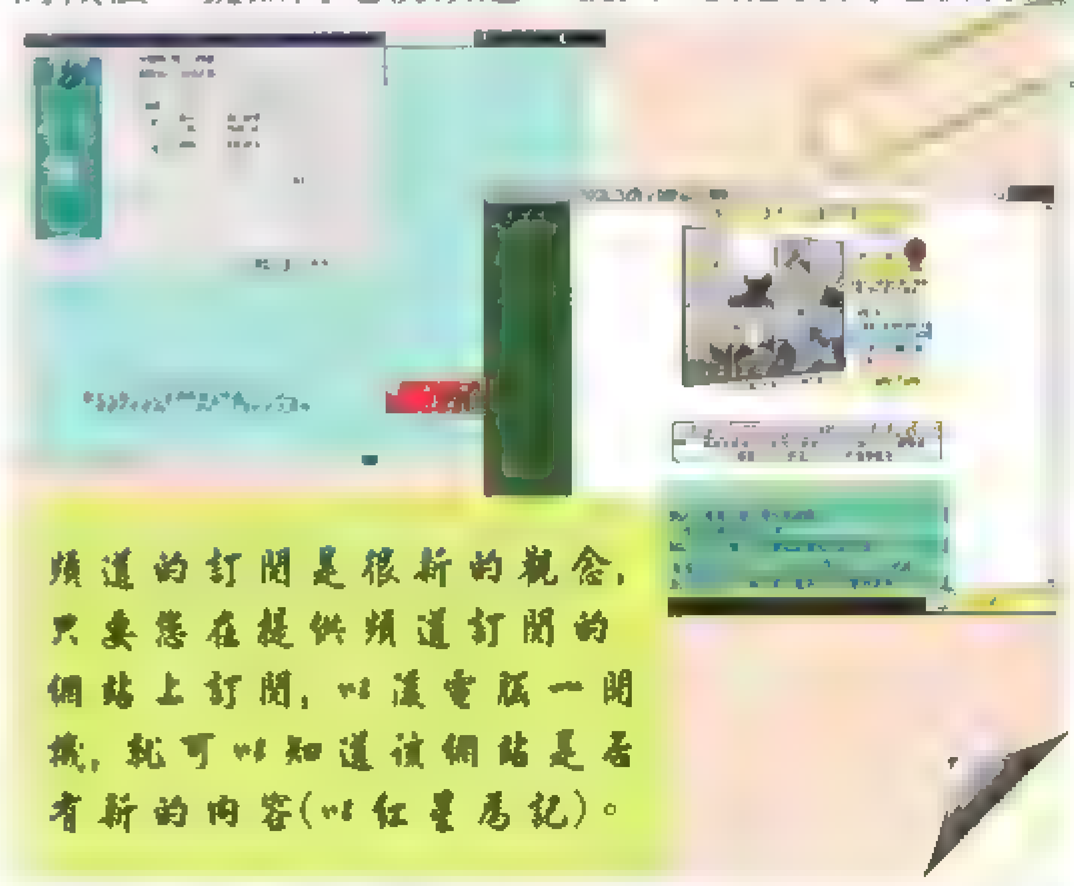


如同各方專家所認爲，微軟公司相當成功地把網路流覽器以及系統的操作介面合而爲一。在視窗工具列方面和網路流覽器一模一樣。而在視窗選單上則多了移登News，網頁等網路資源的選單。每個視窗也可以加上動態的說明及不同的圖案。

說，您的Win95使用界面已經成爲了一個全新的全能流覽器，無論是網路上的資料或您的電腦上的資料都可以直接整合進來觀看。

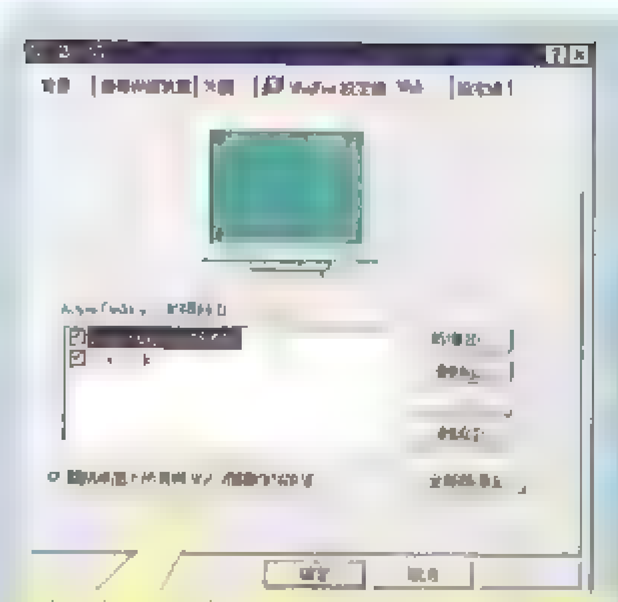
3．IE提供了更加成熟的物件使用環境。ActiveX桌面可以說是微軟公司最新鉅獻，所謂的ActiveX已經在以前的網路專欄中介紹過了，就是利用物件方法把應用程式包裝起來，如此一來無論是網路上或者是其它媒體上所看到的應用程式都可以順利的利用到系統功能，甚至是把別人寫的應用程式嵌入自己系統之中。ActiveX桌面(Active DeskTop)也就是這個概念的實作，在流覽網頁只要在網頁上有可以使用的元件就可以立即拿到桌面上來使用。微軟公司在本版的IE中就開始嘗試著把Web結合到桌面上來，事實上以前瞻一點的角度來看ActiveX應該可以在未來提供更好更方便的功能，不單單只是把Web上的元件嵌上桌面而已。

4．提供了所謂頻道的觀念。微軟公司正試圖把所謂的「網站」觀念由被動提供訊息轉變成主動提供訊息的做法。就如同電視頻道一般，只要您打開電視轉到



頻道的訂閱是很新的概念，只要您在提供頻道訂閱的網站上訂閱，以後電腦一開機，就可以知道該網站是否有新的內容(以紅星爲記)。

該頻道就可以看到該頻道的節目。但是就筆者的觀點來看這項功能目前正在起步階段，說實在和您自己整理的書籤是差不多的。您仍然要先到網路的無數網站

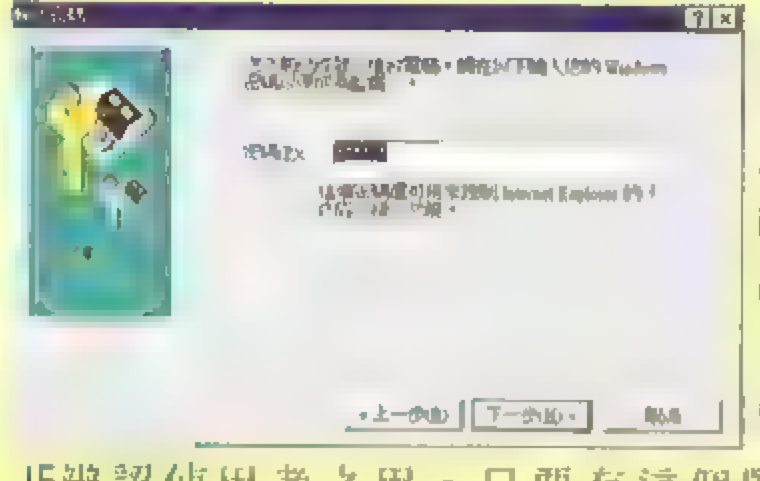


ActiveX桌面

在桌面空白處按下右鍵選擇<內容>即可選擇ActiveX桌面的設定。物件化的桌面可以選擇讓許多種不同的元件在桌面上呈現，包括了符合ActiveX規格的程式以及網頁上的元件。

徹底把您的Win95操作介面改變的IE4.0，本視窗為Pre--view2的造形。只要是由95的操作介面程式(explore)所開出的視窗都會變成這個流覽器的樣子。

浮現在桌面上的頻道選擇列您訂閱的頻道都會在此顯示。在安裝完成後中文版IE會自動幫您好這四個頻道。如果您想多得到一些頻道消息可以去逛逛後述的微軟公司IE專門網頁。



在安裝完成之後，開始功能棒上就會出現使用者登入按鈕，主要是為了讓IE辨認使用者之用。只要有這個監護人密碼就可以觀賞成人網頁。當然，這個網頁在編寫時必須要遵守微軟公司的特定語法才能讓IE發揮如此的功能。

浮現在面的ActiveX元件。其實也就是在桌面上出現的一些小應用程式。但是這些應用程式是使用ActiveX的規格包裝起來的，所以可以在有限度的範圍內在您的電腦上執行。本圖中所示就是微軟公司以JAVA語言所寫成的元件之一:3D立體時鐘(可惜時間從來沒對過....可能是時域碼認錯之故)。在微軟的網頁上還有其它的元件。以後在網路上應會有更多元件可用。

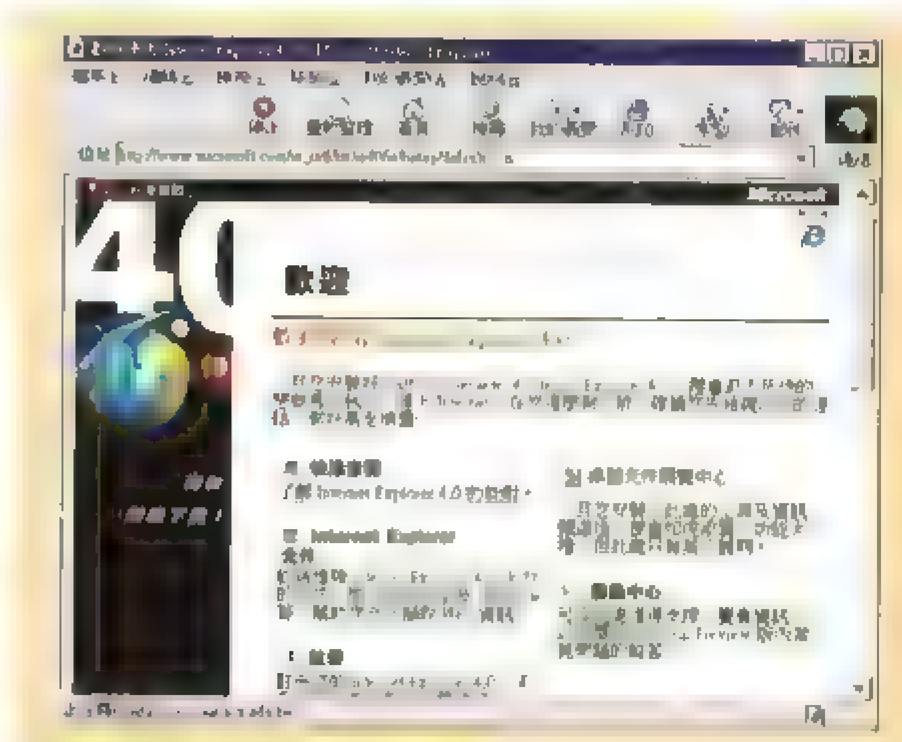
上面去一個一個地去找有提供頻道訂閱功能的網站，把該網站訂閱下來(說實在以這種做法而言筆者實在是想不通和BookMark有什麼不同之處)，一旦訂閱下來後就會出現在頻道流覽器上面，您只要使用頻道流覽器就可以流覽該網站的最新內容，若是該網站的網頁內容有什麼新的變動，那麼您的頻道表上也會有紅色星號出現來提醒您。而微軟公司也為了讓使用者可以更方便地找到新的頻道，也正在進行頻道列表的計劃，在微軟公司的網頁上也提供了有關於如何加入頻道列表的訊息。目前全世界大約有二百家的公司已經加入頻道提供的行列，包括了國內的華視公司、台北之音以及TVBS等，國外則有如ESPN、Discovery、MTV等公司加入，看起來可說是氣勢不凡。不過就筆者的使用經驗看來，就算是Preview2的版本仍然不太穩定，常會造成explorer(Win95的主要操作介面)當掉，不熟悉95的人常會以為系統需要機開了。

除了以上所提出的各種最新操作方式外，本版的IE也提供了數個主要的功能，從個人信件到多媒體通訊等都包括了在裡頭，可以說大有超越網景的氣勢，也因此市場占有率也節節上昇，把Netscape壓得很慘。本版IE在基本通訊功能方面也十分齊全，各種格式信件的收發當然不是問題。微軟公司並且提供了利用使用者ID來判斷是否可以閱讀「限制級網頁」的功能，只要編寫網頁的人遵守微軟公司的規格家長們就可以更加放心讓兒童在網路上隨意逛了。**本項設定在安裝完IE之後會出現在開始功能表中<關機>選項的上方，設定的部分則放在<控制台>中的<使用者設定>中(同樣的要裝完MSIE之後才會出現)以後只要知道這個密碼的人就可以閱讀成人頻碼的網頁，所以這個使用者設定事實上和Netscape通訊家的多使用者設定在功能上是大為不同的。**

微軟公司在本版所進行的技術革新除了ActiveX DeskTop外，還有多媒體資料即時傳輸技術以及DHTML等相當重要的規格，這些雖然都不是什麼神奇的新技術，但是由微軟公司所提出的規格卻有可能造成HTML的變質，是相當值得各界注意的事。以DHTML而言，作用和JAVAScript實在相差不多，只是更加花俏而已。所謂的DHTML就是改讓HTML也有程式的能力，不單單只是一套專門描述版

面的語言，所以如果在網頁中加入了DHTML的敘述程式就可以直接在網頁上達成許多變化的效果，而這些效果都是由您的流覽器來處理的，不像過去一樣，要是想讓網頁內容有什麼改變，非得要由WWW伺服器上的程式主動更改網頁內容不可，如此一來，不但可以節省網路頻寬也可以降低伺服器的負荷。不過要是您的流覽器不支援，那麼就看不到這種效果了，甚至也可能造成用Netscape看不到您編的網頁的情況。而DHTML的安全性也是要考慮的，要是中間隱含著什麼可能造成當機的漏洞，那可又要天下大亂了！微軟公司將許多的系統功能開放給HTML使用固然可以讓網頁內容更加花俏，但是安全性也更加令熟悉系統的工程師擔心，以改變字型的功能而言，若是有心人士不斷改變大量字型，即有可能造成系不正常。比較起來JAVA的安全性雖然高，但是能使用的資源卻侷限在JAVA虛擬機器所設定的範圍內，這大概是個很難取捨的問題吧！

所謂一山難容二虎，微軟公司自然不可能讓Netscape在代表著廿一世紀軟體業最大前途的網上專美於前，由這次的IE改版來看，微軟公司所進行的技術改革完全超越了網景公司，尤其是在於物件導向使用環境的努力上更值得記上一筆。雖然IE不會讓Win95更加物件化，但是卻會讓Win95的物件導向使用特性更加突顯出來。可以預見的是，未來微軟的操作界面都會是這個風格的。而Netscape雖然市場占有率正在下滑，看起來也沒有太多的進步，但是因爲它從前就做得很好了，所以在功能性方面仍然是領先IE一疇，這也難怪了有許多網景的死忠派使用者了。關於微軟公司的ActiveX桌面，其實在OS/2 Merlin中就已經實現了相同的功能，而且更強，很可惜這是個沒有Office的作業系統(事實上筆者認爲所有的作業系統都是敗在MS Office手下，不是Win95手下)，話題扯回，由這次IE及Netscape的改版來看未來，我們可以明顯地發現到一套統一的軟體，單純的操作方式才會是使用者所能接受的，而網路作業系統及網路應用程式也要能充分提供使用者方便的上網能力才會大受歡迎。最好是系統一開機，無論您的滑鼠點到那個資源，都可以用同樣的一套程式及操作界面解決掉，您說是嗎？



微軟公司IE4.0網頁：
http://www.microsoft.com/ie_intl/ie40/
上面有許多關於IE4.0的重要指引

輕鬆一下

對於身在TANet骨幹上，每秒以45Mbit(DS3骨幹)速度狂飆的筆者而言，網路世界的快速進步以及相關的管理問題，一直都是讓我們新一代的網路管理人員或者經營單位所頭痛的問題。似乎以個人的能力要一直追上巨大的InterNet是很困難的事，因此從前也有人笑稱InterNet才是全世界全強大的超級電腦，因爲它的CPU數量最多，還有人腦輔助運算。大家東加西湊，所產生的新作品及功能就多得驚人了。從上次DES解碼只花了不到幾個月破台(本來預估是要一年多)就可以見到InterNet之可怕。所以這個專欄不但要顧及本雜誌讀者的程度及須求，也要注意到不能老是講一些大家都可以在書店買看到的東西，算是一個高難度的專欄。MSIE以及Netscape本次改版在五月分筆者就開始進行測試了，但是一直到MSIE正式上市筆者才把這篇文章"擠"出來，因爲筆者認爲過快而失真的資訊並不適合在本刊出現，所以當您在看完本文後走到書店去，大概已經可以看到IE4.0及Netscape Communicator的書滿天飛了(這好像是雜誌在二十日出刊的一大壞處!?)還請各位讀者多多諒解支持。

上次接到主編來信，說有熱心的讀者希望我介紹幾個網站，在此作個說明，最近的網站介紹量大減的原因，乃是因爲現在介紹網站的書已經多到不可計數，而且每一本都是以"灑狗血"的方式一次丟出幾百個網站出來，而筆者任職於"某普電腦台"的朋友也在該台以每日數站的方式介紹一些網站。因此筆者一方面不想再向各位"灑狗血"，另一方面也在思考丟出一堆網站對讀者的實值意義，再加上編輯部一直希望網站的介紹應該鎖定在本雜誌的範圍內(軟硬體及Game)，所以對於來信介紹的網友們只好說聲抱歉了！如果您介紹的網站具有一定程度的重要性，筆者在看過後也是會加以介紹的。同時也希望各位能將對本專欄的意見多多寄來，讓筆者能更加了解各位的需要，不勝感激之至！

●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之 AUTOEXEC.BAT 與 CONFIG.SYS 檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
●請勿詢問有關軟硬體價位的 Question ，咱們這兒可不是電腦大賣場。

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

看電影，VCD就夠用啦！別自找麻煩

Q 最近我買了一片「歌劇幻影」CD-I格式的 CD 但因為 Windows 95 不支援 CD-I 格所以想問 1 Windows 97 有支援 CD-I嗎？ 2 Windows3.1 有那些軟體可解 CD-I 格式？在那裡可以取得？貴社可以放在附贈 CD 上嗎？③ Windows 95軟體可以在以後的 Win-dows 97 上執行嗎？

A CDI 在 95 下撥放可是一個難題，筆者是靠著 Realmagic 這張 MPEG 卡再加上所付的 OM3 Complaint 驅動程式才得以撥放的。至於純粹的軟體解決方案筆者尚未見過。話又說回來，RealMagic 這張卡不太便宜就是了。Win31 之中大概也不太可能有支援 CDI 的撥放程式，因為 CDI 的撥放程式有畫面資料之中夾雜著應用程式，所以撥放程式並不好寫（另一方面，CDI 的片子也是一片難尋！）。Win97當然可以使用 95 的程式，只要微軟公司沒有把 Win 32 系統呼叫應改太多，以後無論是 Win xxx 都可以使用 95 的應用軟體。

低階格式化，舊時代的老產物

●台北縣
●豆花仔

Q ①我的 CD-ROM 為力捷 倍速，驅動程式為 Maxide.sys ，之前我的 c:\ 只有 Config.sys 沒有 Autoexec.bat ，而若執行 Windows 95 進入後沒有CD-ROM是否為 Mscdex.exe沒有執行到？或是其他原因？②一般的 IDE 硬碟若用 BIOS的 Low-level for-mat 是否 Cyl 值只要到約 400 即可跳出？③若買了一個 2.5GB 的 IDE HDD是否要執行 FDI-SK 的規劃程式呢？還是直接一般 FORMAT 即可？④麻煩軟世幫我代找 EMM386.EXE 更新版的外國FTP站（最新的）。（ PS ：國內資料搜尋站找不到，每個都試過了）

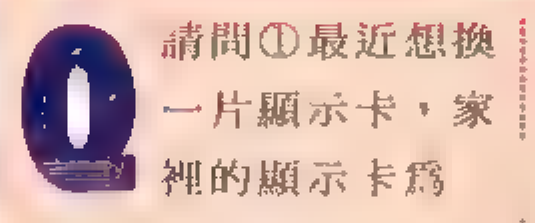
A ①您的 CDROM 理論上而言應該沒問題，應該是驅動程式的問題。您先把 Config.sys 中 CD ROM 的驅動程式拿掉看看 Win95 提得到提不到您的 CDROM ，如果提不到再在 autoexec bat中把 MSCDEX 加回去（希望您懂得這行指令的下法）。

②一般的 IDE 硬碟是完全沒有必要做 Low Level Format的，現在的硬碟對於 LowLevel Format 都是不做動作的（只做檢查磁軌的動作），低階格式化乃是 MFM 硬碟時代留下的老產物，現在的硬碟要格式化可沒這麼簡單，還得使用光學定位儀去寫入 servo 訊號，更不用說簡單的 BIOS 能做什麼了。

③當然能做是最好的了， FAT 檔案系統最大也只能到 2GB ，而且大的分割區愈容易造成浪費，這筆者在以前曾經在本專欄寫過一個公式表。除非您要用 Win 95OSR2 之後所提供的 FAT32 ，不過一旦如此您以往的 DOS 就看不到這個分割區了。另外，無論您是否要分割出很多分割區或邏輯磁碟，您的新硬碟最好都先用 FDISK 看一次，如果廠商已經幫您做好分割，就可以直接 format，如果沒有，還是得把硬碟分割表建立好來。

④ EMM386可是附在 DOS 中的商業軟體！一般FTP站當然不會提供的囉！就算是微軟公司自已的站，也沒見過這種程式，不如去向朋友 COPY 吧！

貓狗牌的S3 Trio64V2，看VCD的最佳利器



請問①最近想換一片顯示卡，家裡的顯示卡為PCI 64BIT，如何升級成SVGA的顯示卡？是要重買一片顯示卡或者購買什麼配備？假如重買一張顯示卡有什麼好的建議？價格約多少？

②看 VCD 時會有跳格的情形，要如何改善？

③家裡電腦作業軟體為 Window 3.1，要成為 Window 95 是否要刪除 Window 3.1 或者要更改什麼？

A Ⅰ PCI 64Bit 的加速卡不論是什麼廠牌，應該都是 SVGA 標準以上的產品，速度上也應該沒有問題才是。看 VCD 會跳格有很多因素，可能是您的 IDE 驅動程式有問題，也可能是您的顯示卡在 Frame Buffer 轉換上做得不好，也可能是您的顯示卡驅動程式沒裝好…等等。在此提供您二個方法，第一，不要把光碟和硬碟裝在同一條 IDE 排線上。

②把系統換成 Win 95，Win31 的顯示卡驅動程式 DCI 能力並不理想。如果還是不行，那麼您可能得考慮一下是否 CPU 有在 Pentium100 以上？否則就得更換顯示卡了，如果您不須要什麼 3D 加速，超高解析度等等雜七雜八的功能，隨便一家貓狗牌的 S3 Trio64V2 一張一千元就可以讓您得到極佳的 VCD 效果了。

③要裝 Win95 當然是把 Win31 給砍光了最好！筆者還建議您把重要資料備分下來，整個 C 槽 FORMAT 過後再用 dos 開機安裝最好。

魔電就像女朋友，最好不要太久不甩她

Q 今年高中聯考的我有人問題啦，請幫小弟我解決：因聯考的關係有兩個月沒有用，考完了，想上網逛逛，可是就出問題了，一直無法和 modem 連線，我就再安裝一次數據機，Windows 95 檢查數據機時，modem 的 MR 亮著，RD 和 SD 在閃，可是 Windows95 說找不到數據機…我的數據機是 GVC 336600 FAX MO-DEM，好像是數據機沒有回應，要怎麼解決？

P.S. 我之前也是用 Windows 95 檢查數據機，那時就可以用哩。

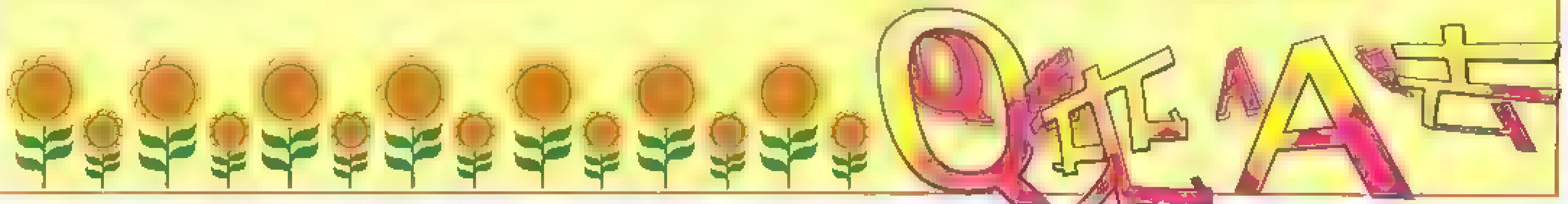
Ⅰ 請準備好花素果，清香佛經來為您的電腦超渡…

②上面那行是騙稿費的，其實這很明顯是排線接觸不良所造成的，找個有經驗的使用者幫您動一動就好了。

Win3.1的餘毒未消，Win95功力當然無法提升

Q 請問：我裝WIN-DOWS 95時每次都是在電腦出現「第一次啓動系統」字樣後便當機了，用安全模式進去後，查看控制台內的「系統」，出現「相容模式分頁方式降低整體系統效能」和「磁碟機 A、B、C：使用 MS-DOS 相容模式檔系統」兩個訊息查看 CONFIG.SYS 和 AUTO-EXEC.BAT 兩個檔案也沒有出錯的地方；查詢硬碟根目錄底下 Boot-log.txt 這個檔案，出現了這些訊息： LoadFail =c:\windows\fonts\Mingli.ttc Failure code is 00-16 …這是怎麼回事？有什麼好方法可解決？請提供處方箋，多謝！

A 筆者裝過多次 95 均未曾碰過此種靈異現象，除了有一次不信邪在 Win 3.1 之下，沒砍掉 Win 3.1 的目錄又在 Win-dow 3.1 中執行 95 的安裝程式才出現這個後果，所以說，眼睛往前捲…對，就是前三題筆者說的，要裝 95 得先把 Win31 砍個精光才穩當。



VR麻將館

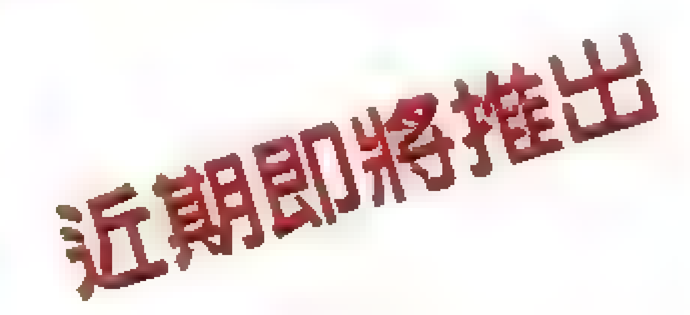
- 即時3D繪圖系統
- 支援硬體3D加速卡
- 背景音樂支援CD音軌
- 支援網際網路及區域網路對戰
- 支援DOS/Windows95作業系統
- 支援台灣16張及日本13張模式

VR麻將館

淘氣小精靈

- 想挑戰聰明的電腦嗎？高度的人工智慧，保證令你大呼過癮！
- 想挑戰親朋好友的智慧嗎？可以用2P對戰模式來搞友誼賽喔！
- 簡單明瞭的遊戲規則以及滑鼠操作，玩家輕易上手！
- 7種可愛的卡通造型角色以及色彩豔麗的豐富遊戲場景！
- 變化多端的遊戲進行方式，不到最後關頭，未可言敗的最佳詮釋！
- 每關各有不同的輕快音樂，滿足您的聽覺享受
- 支援Windows95作業系統

MAKKOYA



光畫科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphics CO. LTD
台北縣永和市永利路62號3F
電話 [illegible] 傳真 [illegible]
http://www.emagsoft.com
E-mail: service@ma...emagsoft.com

種類	產品名稱	上市日期
休閒軟體	危機特勤組	已上市
休閒軟體	砰砰樂園	已上市
硬體周邊	PCGUN 1st	已上市
硬體周邊	PCGUN 2nd	已上市
多媒體光碟	羅浮宮-建築與收藏之美	已上市
多媒體光碟	奧塞美術館之旅	已上市
多媒體光碟	米開朗基羅	已上市

震撼全球的益智遊戲來到台灣！不需要電力，也不需要主機或電腦，只需要你的智慧。**目前全球已銷售超過兩億張！翻譯成九種不同的語言版本！**無數的玩家透過它互相鬥智享受了無窮的樂趣。它是個紙牌遊戲……

魔法風雲會

MAGIC The Gathering FIFTH EDITION™

尖端出版

SRPG史上經典巨作。微波97年度最佳獻禮
華麗細緻的人物場景．緊張激烈的攻防戰鬥．高潮迭起的故事劇情
練功狂的聖地．戰術迷的樂園！
聖戰英豪
Lord Of Sword
微波軟體
軟體世界
智冠科技股份有限公司

CD-ROM FOR IBM PC GAME 1997 SUNGJIN MULTIMEDIA

紅色警戒再起－

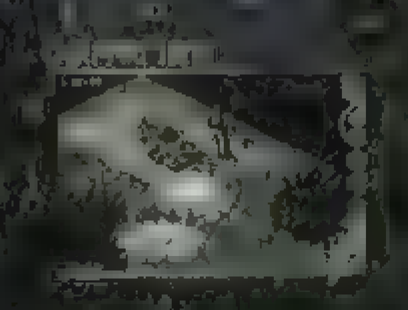
新任務尚待完成－－－

—探知異相的星際戰爭

星球X計畫

ADAM
THE 21C MOON WARS STORY

即時戰鬥太空軍略遊戲



軟體世界
智冠科技股份有限公司
鹿鼎記 貳
那個吃、喝、
回來了！
金庸原著改編
忠義

本遊戲禁止十八歲以下購買
金瓶梅
之偷情寶鑑
李瓶兒
李嬌兒
春梅
潘金蓮
古色古香、男歡女愛
的艷情養成H－GAME
♡八年間培養西門慶成一完美男子漢，
以攀得十位美嬌娘的養成冒險H－GAME。
♡必須擊敗多位超級情敵，並深得女人心的男子
才能得享非常人之幸福。
♡眾女皆有其傾心所好及個人特殊事件，
並有親密度、忠誠度、受孕成功率、
吃水值等屬性。
♡以潘驢鄧小閒五要素，決定西門先生之
偷情成功與否，一個真正的花公子得注意
氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、
金錢及口才等各種數值。
♡西門先生的養成活動有逛青樓、混賭場、
上街買辦、泡澡堂、逛精舖路、
讀書聽書、練武等。
♡多種丹藥助成花花公子大業，有火山神灰、
氣質增肩、四大天王秦膏、八面玲瓏丸、
捷銳口香精等。
軟體世界
智冠科技股份有限公司

黑色喜劇大富翁！
地獄也瘋狂
Crazy Hell
天堂鳥與您攜手顛覆幽冥世界！
新鮮刺激的世紀大冒險即將來臨！
提供4人對戰的積分競賽，值得您親身體驗其中樂趣。
驚悚爆笑的刑罰過場
獨樹一幟的十殿地圖場景。
即時突發的動畫事件，精彩可期。

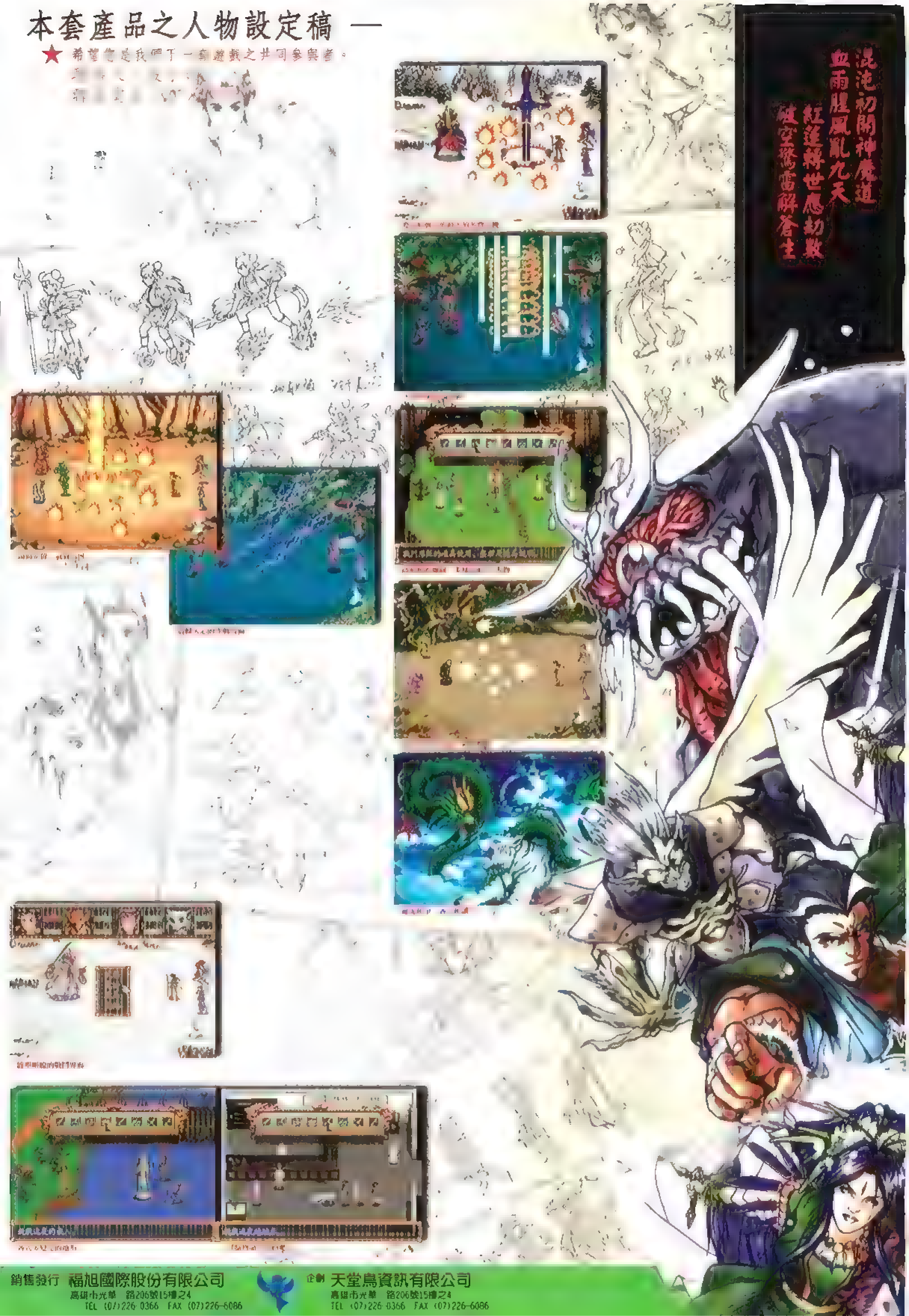
吞食天地
III
魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、
龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！
一部真實闡述三國歷史的
超水準大作！
●可選擇曹操、劉備或孫權為主角，共有約90關
●戰鬥畫面全畫面採多層捲動的方式，敵我雙方的推、刺、劈、砍等動作盡入眼底，每個人物還有各種不同的必殺絕招喔！
●人物的造型會隨裝備武器的不同而清晰的顯示，完全不需花時間查閱。
●三國時代所有深諳兵法、足智多謀的軍師、謀士級人物，以及驍勇善戰的名將都將輔助你
統一中原。
●隨著劇情的推演
盟友攜手對抗敵人
吞食天地III
軟體世界
智冠科技股份有限公司

邪神
吃喝玩樂嫖賭詐騙
最神、最炫、最X的歡樂武俠RPG
撼動人心的多線式劇情。
800餘位壯士豪俠，集體動員上場。
需親自征戰，方能領略箇中滋味的獨特武俠招式。
以高解析，將完整的江湖風貌，另類重現於電腦上。
最痛快淋漓的一次歷史原著大翻修。
番外篇
客棧中龍虎雜陳 祥和中暗藏殺機
福旭國際股份有限公司
高雄市光華一路206號5樓之4
TEL (07)226-0366 FAX (07)226-6086
企劃 天堂鳥資訊有限公司
高雄市光華一路206號5樓之4
TEL (07)226-0366 FAX (07)226-6086
美加總代理 T (604)328-9273 F (604)261-6583
SOFT WORLD ADVANCE ELECTRONICS INC
#323-13988 Cambie Rd.Richmond B C V6V 2K4

天帝之子
混沌初生
黃帝戰蚩尤

大秦豪俠
(1)全動畫的戰鬥場面，動作極具震撼力，再現古代的
(2)遊戲以秦代歷史為背景，再現燕趙之地慷慨悲歌之士的俠肝義膽。故事波瀾起伏，高潮迭起，場面浩大，令玩家為之一掬英雄淚。
(3)NPC 造型各具特色，豐富的人物動作，表情極富感染力。人物隨著劇情的演變而不斷提升等級、變換職業，重塑造型。
(4)地圖式戰鬥以強烈動感的畫面來展開激戰，場面氣魄十足，數十種令人耳目一新的法術效果供玩家盡情選擇。
(5)緊扣劇情的過場動畫，製作精美，更增添遊戲欣賞價值。
(6)動感十足的戰棋遊戲，廣闊的社會背景，盡顯風采的人物造型，給您帶來全新的感覺。
(7)全套遊戲以640X480X256色高解析度畫面製。圖索製作精美，畫風大膽潑辣而不失精細，場景刻畫盡顯新氣象。
(8)精雕細鏤的人物肖像，突顯遊戲主角的性格特徵，表情豐富，栩栩如生。
(9)物品道具造型粗獷豪放，更加襯托出主角的英雄形象。
(10)特別編寫具秦朝風韻的音樂曲調，激越、婉揚、低迴錯落有致，使玩家與遊戲主角同歷悲喜，一同去領略悲壯的人生。
遊戲特色
精彩曲折的劇情，生動活潑有趣的人物對話，可讓你一再回味

哪吒風雲會　再定封神榜



本套產品之人物設定稿 —
★ 希望您是我們下一套遊戲之共同參與者。
混沌初開神魔道
血雨腥風亂九天
紅蓮轉世應劫數
破空驚雷解蒼生
銷售發行 福旭國際股份有限公司
高雄市光華 路206號15樓之4
TEL (07)226-0366 FAX (07)226-6086
企劃 天堂鳥資訊有限公司
高雄市光華 路206號15樓之4
TEL (07)226-0366 FAX (07)226-6086

ENIGMATIC SCHOOL

深陷慾望的漩渦，享受危險的美少女們。

悦楽の学園

C's Ware 繼禁斷之血族後，
另一款引起爭議之鉅作。

買歡樂盒遊戲產品就送given精美十六位女主角系列珍藏原子筆，請密切注意歡樂盒的各項遊戲產品，不要錯過喔！
即將

一所校風[illegible]女子高校[illegible]於[illegible]女[illegible]相繼發生失蹤事件，因而引[illegible]而玩家則是扮演JES[illegible]新任[illegible]調查失蹤少女的工作，[illegible]失[illegible]一任探員的[illegible]

486DX以上
VGA
CD音源

全程日語發音

中文版
Windows 95

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL （02）231-6454
FAX （02）231-6424

GAME BOX CO., LTD
17F, NO.345-1, CHUNG HO RD
YUNG HO, TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)231-6454
FAX (02)231-6424

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA 92024
U.S.A FAX (760)944-0506

徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP・對GAME製作有高度熱忱者）

歡樂盒即時戰略系列之一
Real Time Simulation
全程中文語音
即時戰略
巾幗不讓鬚眉!!
聖戰即將開始!!
國人的驕傲與榮耀!
國內自製遊戲眞正揮軍國際市場!
就從『三國列傳』、『天使爭霸』開始!
台灣、日本、美國、韓國即將正式發行上市!
淺顯易懂的圖形介面 清晰專業的全程語音
精緻華麗的流暢動畫 悠揚動聽的背景音樂
次原召喚的超級兵種 別出心裁的造型建築
耗時兩年之久傾全力製作之全3D遊戲
天使爭霸
Angel Warrior
光明VS黑暗之爭
這次您不用指揮那些機器、怪物了・・・・
買歡樂盒遊戲產品就送同級生Ⅱ十六位女主角系列珍藏原子筆,請密切注意歡樂盒的各項遊戲產品,不要錯過喔!
美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA 92024
U.S.A FAX:(760)944-0506
GAME BOX CO., LTD
17F.NO.345-1.CHUNG HO RD.
YUNG HO.TAIPEI. TAIWAN R O C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
COPY
歡樂盒
GAME BOX

繼銷售熱烈的鹿鼎記之後，對於遊戲裡韋小寶的幽默對話及遊戲人間的態度是否嚮往且意猶未盡呢？為配合玩家，歡樂盒又一傾力製作『鹿鼎記II－神龍教』
歡樂盒角色扮演系列之一
古靈精怪的韋小寶如何在一夜之間練成絕世武功
又如何騙到五位如花似玉的老婆呢？
龍兒重返神龍教，繼承教主職位，並奉命保護平西王吳三桂之子吳應雄，前往京城晉見康熙，康熙賜婚，令韋小寶護送建寧公主下嫁南，途中獨臂神尼襲擊，幸得龍兒護駕，但小寶與吳應雄卻被神尼所擄，小寶出示天地會香主的身份，並拜神尼為師，實則有心親近阿珂。
吳應雄為阿珂所放，與其師父馮錫範攻佔神龍教，龍兒因而身受重傷，幸得小寶相救，小寶意外獲得龍兒八成功力，並與龍兒成為一對戀人‧‧‧‧‧‧
神龍教
龍兒 龍兒 龍兒 建寧公主 李珂 獨臂神尼 大雙 小雙 韋小寶 陳近南
ROYAL TRAMP II Computer program c 1997 Game Box company Ltd. All Rights reseved Used under Authorization.
ROYAL TRAMP II is a trademark of win's Movie Production & I/E Co. The Game Box Logo is trademark of Game Box Company Ltd.
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345 1號17樓
TEL (02) 231-6454
FAX (02) 231-6424
GAME BOX CO., LTD
1/F.NO.345-1.CHUNG HO RD
YUNG HO.TAIPEI. TAIWAN R O C
TEL (02)231-6454
FAX (02)231-6424
美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA 92024
U S A FAX 760.944 0506
徵
全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP、對GAME製作有高度熱忱者）

軒轅聖戰錄

蚩尤重生敗軒轅，涿鹿烽火又連天！

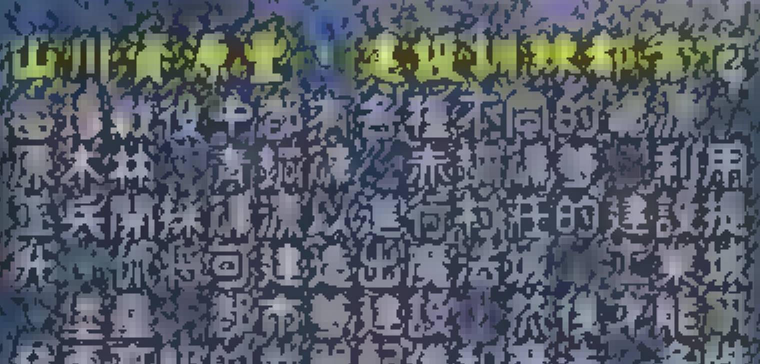
[illegible]

[illegible]

神話中的靈獸、巨獸、雷獸，以及軒轅黃帝率領黃族及獸圖騰部隊、蚩尤率領的三大族、姜族及妖異邪神等部隊，[illegible]

[illegible]的戰鬥模式

使用創新的技量點數模式，每個兵種都有基本的攻擊、防禦、必殺技、超必殺技和迴轉技

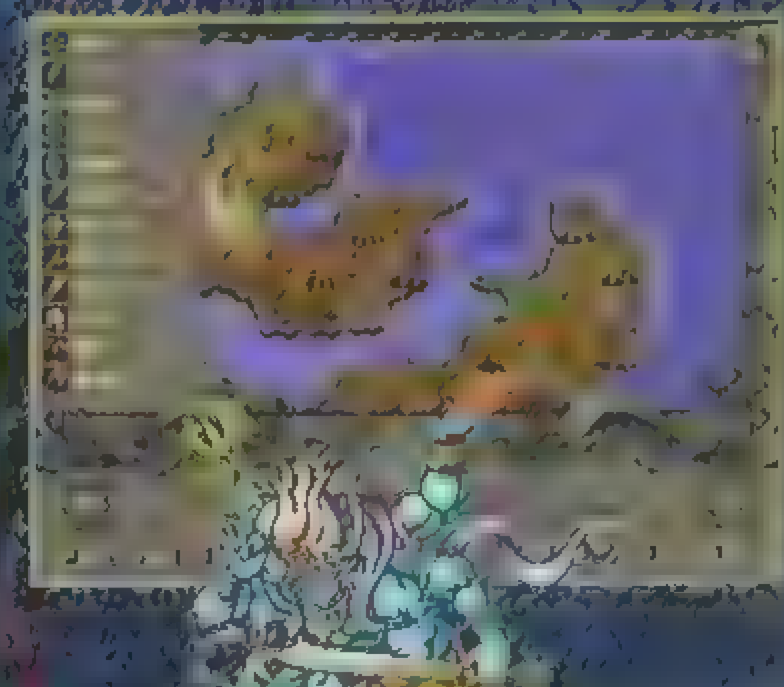


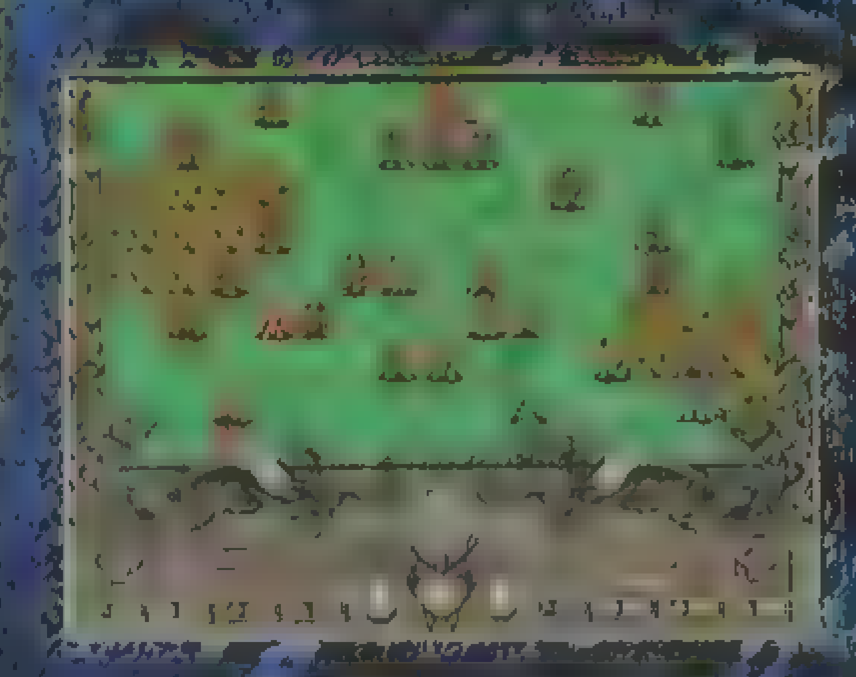
山川[illegible]

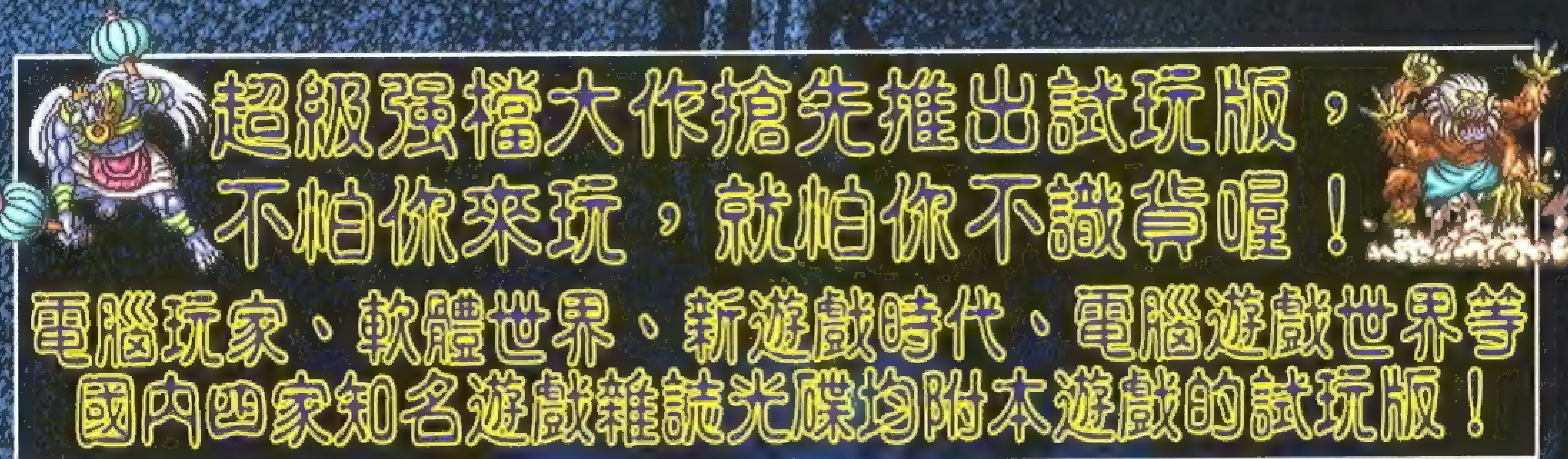
在戰役中會有各種不同的地形，原木林、青銅礦、赤銅礦等，利用工兵開採資源以進行村莊的建設技術，就將可建造出魔法城、[illegible]堡壘、都市等建設，依循才能研發更高級的武器配備和魔法，各與環境相扣，[illegible]不得

[illegible]，魅力獨具

在產生兵種時會決定該兵種的天賦，可藉此創造出具有個人獨特魅力的兵種，每個戰士都有命名，並經由作戰來培養他們的各項屬性及技能






超級強檔大作搶先推出試玩版，
不怕你來玩，就怕你不識貨喔！
電腦玩家、軟體世界、新遊戲時代、電腦遊戲世界等
國內四家知名遊戲雜誌光碟均附本遊戲的試玩版！

蚩尤靠魔力回到五千年前的戰場，
闖下滔天大禍的無辜少年，
如何帶領祖先們扭轉乾坤、力挽狂瀾，
並一舉擊潰蚩尤軍？！

炎居大戰主角的動畫連續圖

攻擊技：
按攻擊鍵時技量表停止的位置愈高，則威力愈強，若技量表恰好停在最高點，則可施展「會心一擊」。

防禦技：
要防禦時按下防禦鍵，技量表停止住的位置愈高，則愈有可能防禦成功，若恰好停在最高點，則可使用「反擊技」。

必殺技：
若我方擁有必殺點數，則可使用必殺技，技量表的位置愈高則威力愈強，若技量表停留在最高點，則可使出「超必殺」。若我方生命量表成為紅色閃爍狀態，使用必殺鍵將技量表停留在最高點，則可使出「逆轉技」。

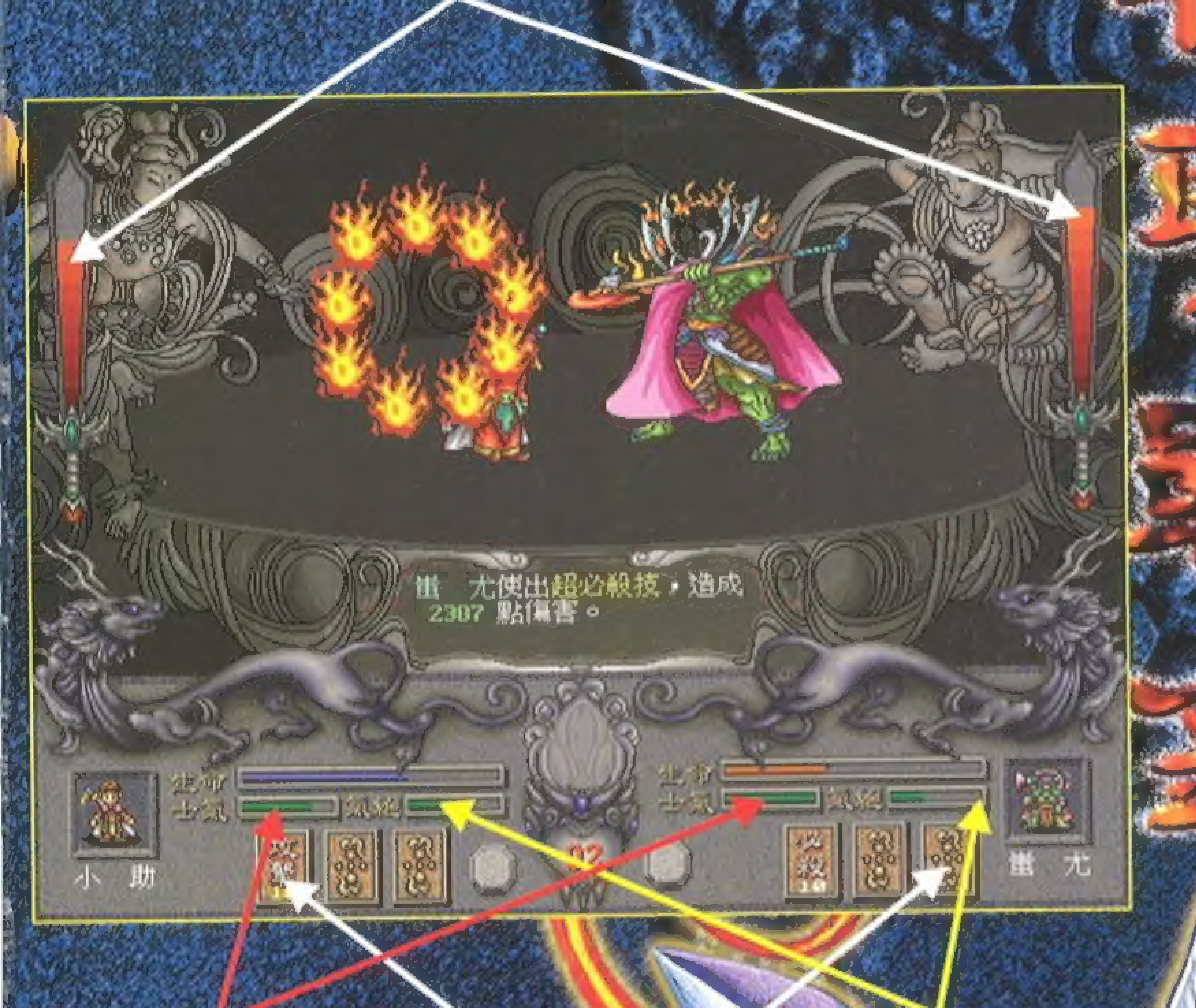
閃避（特殊）：
閃避只能針對必殺技行之，對一般攻擊無效，且與技量表無關。

寶物(特殊)：
在戰場上得到法寶可以立即使用，使用之該回合為無敵，且與技量表無關。

獨領風騷、舉世無雙的戰鬥系統！

軒轅聖戰錄

這是對戰技量表，它會以由下往上、由慢而快的速度竄升，週而復始。出招時必須按指令鍵，此時技量表將停止住，若技量表位置越高，效果愈強。每一個兵種都擁有二種攻擊、二種防禦及三種必殺技。



這是士氣量表，全滿時攻擊力立即提升一倍。

這是氣絕量表，當此表全滿時則立即昏厥。

戰鬥時間一般維持四回合，每回合都有四次按鍵機會，一次以一張紙牌計算，雙方每翻一次紙牌做一次攻擊，但以按鍵的快慢來決定誰先攻擊或防禦，防禦成功者還有機會使出各種威力強大的必殺技、超必殺技，甚至有時看似即將一敗塗地，還有可能使出逆轉戰局的大逆轉技呢！

軟體世界

智冠科技股份有限公司

親愛的我需要的更多……

眞實！滿足！享受！

生活要眞實、自我的滿足、

女人要很多享受！

你應該要懂很多才能兼顧你的面子

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7

提供很多享受！！

一卡多享受：

- 視窗加速
- 電視
- 播放 MPEG
- 動靜態影像捕捉
- 無線遙控
- 可輸出到電視
- 具雙影像，視訊會議功能

想擁有

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7 的超～感受

請尋找其它啓亨廣告……

啟亨遙控顯示卡 PC-TV7

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7豪華版

建議售價：3,999元 (未稅)

啟亨股份有限公司

台北市羅斯福路二段35巷13號

啟亨有限公司　香港分公司

香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102

經銷商諮詢專線: 886-2-3952229・啄木鳥客服專線: 886-2-3212562・BBS: 886-2-3570736

E-mail: info@www.triplex.com.tw・http://www.triplex.com.tw